

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK  
PENGENALAN PROFESI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI LINGKUNGAN DESA  
METESEH TEMBALANG SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

**RISTA BETIANI**  
**NIM : 1703106076**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**2021**

# PERNYATAAN KEASLIAN

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rista Betiani  
NIM : 1703106076  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK  
PENGENALAN PROFESI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI LINGKUNGAN DESA  
METESEH TEMBALANG SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 02 September 2021  
Pembuat Pernyataan,



Rista Betiani  
NIM: 1703106076



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Prof.Dr. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, faksimile 7615387  
www.walisongo.ac.id

**PENGESAHAN**

Naskah skripsi berikut ini:

**Judul : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Pengenalan Profesi Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Dilingkungan Desa Meteseh Tembalang Semarang**

**Penulis : Rista Betiani**

**NIM : 1703106076**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 23 September 2021

**DEWAN PENGUJI**

**Ketua/Penguji I,**

Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I  
**Penguji III,**

Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd



Pembimbing,

H. Mursid, M. Ag  
NIP: 19670305 200112 1 001

**Sekretaris/Penguji II**

Rista Sundari, M.Pd  
**Penguji VI,**

Mustakimah, M.Pd

## NOTA DINAS

Semarang, 01 September 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Pengenalan Profesi Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Lingkungan Desa Meteseh Tembalang Semarang**

Nama : Rista Betiani

NIM : 1703106076

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



**H. Mursid, M.Ag.**

NIP: 19670305 200112 1 001

## ABSTRAK

Judul : **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Pengenalan Profesi Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Lingkungan Desa Meteseh Tembalang Semarang**

Peneliti : Rista Betiani

NIM : 1703106076

Penelitian ini membahas tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi pada anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan RW.01 Desa Meteseh Kec. Tembalang Kota Semarang, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskripsi yakni penelitian tanpa memakai angka statistik namun dengan pemaparan secara deskriptif berupa mendeskripsikan suatu gejala, kejadian, keadaan yang terjadi saat ini, dimana penelitian ini memotret kejadian dan peristiwa yang terjadi menjadi fokus perhatiannya kemudian dijabarkan sebagaimana adanya. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil dari kesimpulan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *ayo mengenal profesi* memberikan pemahaman terhadap orang tua tentang memanfaatkan smartphone sebagai sumber edukasi untuk merangsang motivasi anak dalam hal cita – cita. Hal ini dilihat dari indikator pencapaian anak yakni kemampuan mengenal profesi yang semakin berkembang, kemampuan mengidentifikasi yang mampu membedakan alat dan tempat suatu profesi, serta kemampuan menghormati profesi ditunjukan melalui dukungan serta apresiasi terhadap pekerjaan orang tua. Kekurangan dalam penggunaan mobile learning yakni, perlu adanya pendampingan orang tua terhadap penggunaan media agar mendapat batasan – batasan yang wajar, kelemahan terhadap baterai pada suatu perangkat tergantung pada tingkat penggunaannya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Mobile Learning*, Profesi

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

أ	A	ط	t}
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	‘
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	’
ص	S	ى	Y
ض	D		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

i = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = آو

ai = آي

iy = آي

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahiim...*

Alhamdulillahirabbil ‘Alamiin, segala puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. Atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Pengenalan Profesi Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Lingkungan Desa Meteseh Tembalang Semarang” dengan sangat baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Dalam penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Dr. Hj. Lift Anis Ma’shumah, M.Ag.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang H. Mursid, dan Sofa Mutohar, M.Ag.
3. Dosen wali studi Dr.Dwi Istiyani M.Ag.
4. Dosen pembimbing skripsi H. Mursid, M.Ag yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi dari awal sampai akhir.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
6. Ketua RW, Ketua RT, serta jajaran pengurus di Lingkungan Desa Meteseh RW.01 Kecamatan Tembalang, Semarang yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
7. Orang tua atau responden di lingkungan Desa Meteseh Kecamatan Tembalang, Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan wawancara dan memberikan informasi dengan sangat baik dan terbuka.
8. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan doa, kasih sayang, dukungan, serta materi selama penyusunan skripsi.

9. Teman – teman PIAUD angkatan 2017, khususnya PIAUD 8B yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan selalu membagi ilmunya kepada penulis.
10. Semua pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu. Penulis tidak dapat memberikan sesuatu yang berharga, hanya doa yang dapat penulis panjatkan semoga allah swt menerima amal baik serta membalasannya dengan sebaik- baiknya balasan. Aamiin

Semarang, 01 September 2021

Penulis,



Rista Betiani  
NIM 1703106076



## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>1</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>2</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>3</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>5</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>6</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>11</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	11
B. Rumusan Masalah .....	16
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	16
<b>BAB II .....</b>	<b>17</b>
A. Media Pembelajaran.....	17
B. Mobile Learning .....	28
C. Peran Orang Tua Dalam Pendampingan belajar Anak.....	31
D. Pengenalan Profesi Pada Anak Usia Dini.....	34
E. Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi Ayo Mengenal Profesi .....	36
<b>BAB III.....</b>	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Sumber Data.....	41
D. Fokus Penelitian .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	42
F. Uji Keabsahan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV .....</b>	<b>46</b>
<b>DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>46</b>
A. Deskripsi Data .....	46
B. Analisis Data.....	63
C. Keterbatasan Penelitian .....	65
<b>BAB V .....</b>	<b>66</b>

<b>PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67
C. Kata Penutup.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN : .....</b>	<b>72</b>
<b>DOKUMENTASI PENELITIAN WAWANCARA DENGAN ORANG TUA .....</b>	<b>94</b>
<b>DOKUMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>96</b>
<b>DOKUMENTASI UJI TES.....</b>	<b>98</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup>

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai.<sup>2</sup> Menurut Suryosubroto, mengajar pada hakekatnya adalah melakukan kegiatan belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Proses belajar mengajar yaitu meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran.<sup>3</sup>

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah penerapan media pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media merupakan alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan sesuatu dari komunikator kepada khalayak. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi ilmu pengetahuan lebih dalam sehingga dari yang bersifat abstrak dapat menjadi konkret.<sup>4</sup>

Dindonesia sendiri penggunaan smartphone dari tahun ketahun terus meningkat. Menurut data survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang digabungkan dengan angka dari proyeksi Badan Pusat Statistik (BPS) maka populasi Indonesia tahun 2019 berjumlah 266.911.900 juta, sehingga pengguna internet Indonesia diperkirakan sebanyak 196,7 juta pengguna. Jumlah tersebut naik dari 171 juta

---

<sup>1</sup> Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Pendidikan

<sup>2</sup> Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm.54

<sup>3</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.19

<sup>4</sup> Susilana Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan*, (Bandung: CV prima, 2012),

di tahun 2019 dengan penetrasi 73,7 persen atau naik sekitar 8,9 persen atau sekitar 25,5 juta pengguna, tahun lalu naik 21 juta dan tahun ini naik 25,5 juta.<sup>5</sup> Tak sampai disini gambaran serta fenomena ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial serta kepribadian anak tetapi penggunaan gadget juga memberikan dampak positif jika pemanfaatannya benar.<sup>6</sup> Dengan kemudahan dan banyaknya pengguna ponsel internet terutama anak – anak dan remaja demikian tidak sedikit pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan internet.

Keadaan seperti ini, pendampingan orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain smartphone, dan perlu batasan- batasan dalam mengakses fitur fitur tertentu. Orang tua harus lebih pintar dari anaknya, perlu adanya cara kusus dalam mengendalikan kosumsi smartphone tersebut. Dengan berkembang pesatnya gadget di Indonesia sesungguhnya gadget dapat digunakan untuk hal- hal yang berguna dan dapat bermanfaat. Mengeksplor penggunaan gadget dengan sebaik- baiknya. Mengedukasi, sebagai sumber pengetahuan baru sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan sumber daya manusia, baik untuk kepentingan pembelajaran, bisnis maupun kepentingan yang lain.

Pemakaian gadget pada golongan anak usia dini, dapat digunakan sebagai pembelajaran maupun media pendidikan untuk anak. Membuka fitur- fitur yang dapat mendorong dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan sebagai bermain permainan. tetapi smartphone dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan. Dengan begitu anak terfokus pada aktivitas positif, mendapatkan dua manfaat sekaligus yakni belajar memalalui bermain. Tentunya aktivitas diatas tidak dapat terlaksana tanpa adanya keterlibatan dari orang tua. Orangtua wajib sanggup menguasai tentang pemakaian smartphone yang baik dan tepat untuk anak- anaknya.

Karakteristik penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran atau disebut mobile learning ialah memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi.<sup>7</sup> Sebagai pelengkap pembelajaran yang ada, mobile learning memungkinkan penggunanya dapat mengakses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Mobile learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media

---

<sup>5</sup> Irso, “ *Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Idonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*”, Tersedia Pada <https://www.kominfo.go.id>, 2020, Diakses Pada Tanggal 8 April 2021

<sup>6</sup> Pangastuti Ratna, “Fenomena Gaget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini”, <http://garuda.ristekdikti.go.id/article>, Diakses Pada Tanggal 30 September 2021

<sup>7</sup> Wirawan, I. M. A. dan Ratnaya I. G. *Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5(3). 314-324.

pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran sehingga mampu melatih anak untuk belajar mandiri.<sup>8</sup>

Mobile learning (M-Learning) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran m-learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Adapun dalam penelitian ini mobile learning merupakan suatu konsep media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi yang bersifat bergerak. Dioperasikan dalam suatu aplikasi berbasis android pada smartphone sebagai media pembelajaran siswa untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Mobile learning dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai suplemen (tambahan), sebagai pelengkap (komplemen), dan sebagai substitusi (pengganti). Mobile learning dapat berfungsi sebagai suplemen apabila anak dan orang tua mempunyai kebebasan dalam memanfaatkan atau tidak. Dalam hal ini, mobile learning berperan sebagai penguatan (reinforcement) atau pengulangan materi belajar bagi anak yang tidak dapat memenuhi standar pencapaian. Hal ini bertujuan agar anak dapat menggunakan waktu mereka secara fleksibel dalam mengelola kegiatan bermain sambil belajar sesuai dengan waktu dan aktifitas mereka sehari-hari.<sup>9</sup>

Penggunaan mobile learning ini dapat diakses secara mudah, para guru, orang tua, siswa dapat memanfaatkan Portal m-Edukasi yang dikembangkan oleh BPMPK (*Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Kemendikbud*) sebagai bahan materi ajar suplemen tambahan belajar siswa dimana dan kapanpun berada. Portal m-Edukasi berisi konten *mobile learning* yang siap diunduh kapanpun dan oleh siapapun. Guru, siswa dan masyarakat dapat bebas mengunduh tanpa dikenakan biaya sepeserpun. Konten yang tersedia bervariasi, mulai dari konten sains dan hingga seni. Ada yang berupa media pembelajaran interaktif (MPI), game pembelajaran. Seperti : Kids Preschool Puzzle, Educational Game for Kids, tutorial dan simulasi. Seperti : Menirukan Gerakan – Gerakan hewan, profesi, dll.

---

<sup>8</sup> Arief, S. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers 2011. hlm.17

<sup>9</sup> Majid Abdul, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2012. hlm.4-5

Profesi merupakan salah satu tema yang terdapat dalam kurikulum di Taman Kanak-Kanak. Dengan demikian sangat penting untuk dikenalkan macam – macam profesi sebagai bekal atau pandangan tentang cita citanya kelak. Bagi anak-anak, cita-cita merupakan sesuatu yang tidak nyata. Padahal, cita-cita seharusnya ditanamkan sejak dini untuk dijadikan nyata agar anak dapat memahami apa yang dimaksud cita-cita dan diajak untuk membayangkan profesi apa yang nantinya bisa mereka kejar. Dengan kata lain, anak-anak diajak membangun mimpi anak sejak kecil untuk memberi panduan agar memilih sesuatu sesuai dengan karakternya dan apa yang ia minati. Akan tetapi pada prakteknya, orang tua sering kali mengabaikan bahwa perkataan tentang cita-cita anak perlu dimonitor agar menjadi kenyataan, bukan sekedar permainan. Sebagai orang tua yang baik, memberikan pandangan mengenai ragam profesi, kemudian menyerahkan sepenuhnya pilihan kepada anak merupakan langkah yang paling bijak agar anak dapat memaksimalkan potensi dalam dirinya. Selain itu cita-cita juga dapat melatih atau membuat seseorang untuk menggali potensi yang berada di dalam dirinya secara maksimal serta memunculkan daya juang dalam meraih sebuah harapan. Langkah awal untuk memunculkan cita-cita pada anak yaitu dengan cara memperkenalkan berbagai ragam jenis profesi. Seorang profesi mempunyai keahlian bidang yang berbeda-beda layaknya polisi, dokter, guru, dan sebagainya. Profesi sangat perlu diajarkan ke anak-anak sejak dini, sehingga mereka jadi mengerti apa saja profesi yang bisa dijadikan untuk cita-citanya. Mayoritas orang tua hanya mengenalkan profesi secara umum saja kepada anaknya.

Rasmalina, Indrojarwo, mengatakan bahwa tidak salah apabila anak-anak ditanya cita-citanya dan menjawab memilih profesi sebagai dokter, polisi, tentara, dan sebagainya. Orang tua lebih bangga memperkenalkan profesi yang memiliki jabatan tinggi dari pada profesi yang berperan penting dalam lingkungan dan masyarakat. Tanpa disadari mereka mengajarkan profesi kepada anak berdasarkan kekayaan dan materi, bukan dari perjuangan maupun idealisme suatu profesi.<sup>10</sup>

Menurut Bintoro dan Pujiyono, anak TK yang menginjak usia 4-6 tahun sudah mulai mengalami masa peka untuk menerima upaya dalam mengembangkan potensinya. Anak perlu dibimbing oleh orang tua agar mereka mampu memahami dunia seisinya dan bisa

---

<sup>10</sup> Rasmalina, R., & Baroto, I., *Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Ragam Profesi Sebagai Referensi Cita-Cita Untuk Anak Usia 10-12 Tahun, Seri Kesehatan: Profesi Dokter Hewan dan Ahli Gizi*. Jurnal Teknik ITS, 5(2), F399-F404.

melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat sekitarnya.<sup>11</sup> Anak-anak sudah mulai menunjukkan minat pada pekerjaan masa mendatang jauh sebelum anak memasuki jenjang sekolah dasar atau taman kanak-kanak. Hal ini karena faktor-faktor yang berada disekelilingnya, dimulai dari orang yang bertanya mau jadi apa ketika sudah dewasa nanti, ditambah lagi dengan faktor apa yang didengar maupun yang dilihat mengenai berbagai macam pekerjaan yang ada disekitarnya.

Diera sekarang ini banyak kita jumpai tentang penggunaan gadget pada anak usia dini yang dapat dikatakan menjadi kebutuhan untuk anak, khususnya di lingkungan Desa Meteseh RW.01 Kecamatan, Tembalang. Mayoritas orang tua memberikan gadget terhadap anak dengan alasan bahwa untuk membuat anak tidak rewel dan betah dirumah, agar anak senang, mengikuti perkembangan zaman serta untuk bermain game, tanpa ada unsur edukasi yang dapat menambah pengetahuan untuk anak. Serta kurangnya pemahaman orang tua terhadap pemanfaatan handphone sebagai media pembelajaran sekaligus bermain untuk anak, dalam hal ini penulis fokuskan terhadap materi pengenalan profesi dikarenakan pemahaman anak – anak mengenai profesi yang sangat minim, permasalahan yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal profesi masih rendah. Hal ini terlihat dikarenakan kemampuan anak dalam mengenal profesi belum matang. Pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan dalam pengenalan profesi belum optimal. Pembelajaran pengembangan bidang kemampuan anak dalam mengenal profesi di Paud Asy-Syifa hanya mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru. Hal sama yang tampak adalah strategi pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengemukakan gagasan-gagasannya. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, dipandang perlu untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran pengenalan profesi.<sup>12</sup>

Hal diatas melatarbelakangi penulis untuk mengangkat judul “ **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK PENGENALAN PROFESI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI LINGKUNGAN DESA METESEH TEMBALANG SEMARANG**”. Dengan mengangkat tema

---

<sup>11</sup> Bintoro,Y., & Wahyu, P. *Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash (Studi Kasus: TK ABA Pokoh)*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015.

<sup>12</sup> Rahayu, Dinar, “*Meningkatkan Pengenalan Profesi Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Dengan Narasumber Langsung*”, 2014

pengenalan profesi berbasis mobile learning pada anak usia dini ini diharapkan dapat membantu anak usia dini lebih mudah mengenal profesi – profesi yang ada. Selain itu anak dapat menghargai suatu profesi seseorang dan tidak memandang rendah profesi.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi pada Anak Usia 4 – 5 tahun?
2. Apa manfaat dari penggunaan mobile learning untuk pengenalan profesi?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tema pembahasan yang menjadi fokus kajian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan**

- a. Mengenalkan berbagai jenis profesi pada anak usia dini melalui M-edukasi yang bersifat mobile learning.
- b. Mengajak para pendidik atau orang tua untuk memanfaatkan platform pemerintah M-edukasi sebagai sumber media pembelajaran alternative untuk peserta didik dimasa sekarang ini.

### **2. Manfaat**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Untuk mendukung teori – teori yang sudah ada sebelumnya sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran mobile learning untuk pengenalan profesi pada anak usia dini.

#### **b. Manfaat Praktis**

- a. Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat dimanfaatkan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi pada anak usia dini.
- b. Bagi peneliti diharapkan dapat menumbuhkan pengetahuan dan memperluas wawasan berdasarkan pengalaman dari apa yang ditemui di lapangan.



## BAB II

### PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN PROFESI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harifiah media berarti perantara atau pengantar. Association For Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Kegiatan pembelajaran menggambarkan suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik.<sup>13</sup>

Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Mursid, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Heinich dkk, mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televise, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan – pesan yang mengandung maksud – maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>14</sup>

Secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

---

<sup>13</sup> Mukminan, *Pedoman Pembelajaran PAUD Menggunakan Media Berbasis Mobile Learning (Handphone)*, hlm.1-2

<sup>14</sup> Mursid, *“Pengembangan Pembelajaran PAUD”*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm 40

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain – lain.

Para ahli mengatakan bahwa, alat pendidikan wujudnya dapat dibagi menjadi :

1. Perbuatan pendidik (biasa disebut software): mencakup nasihat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, peringatan dan hukuman.
2. Benda – benda sebagai alat bantu (disebut hardware); mencakup meja kursi belajar, buku, papan tulis, dll.

Dalam memilih alat bantu pendidikan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

- a. Tujuan yang ingin dicapai
- b. Orang yang menggunakan alat
- c. Untuk siapa alat itu digunakan
- d. Efektivitas penggunaan alat tersebut

Dari definisi media pembelajaran tersebut, maka media pembelajaran sebenarnya melingkupi tiga jenis, yaitu:

1. Alat bantu mengajar
2. Alat peraga dalam mengajar
3. Sumber belajar

Tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat, bentuk pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus adalah alat bantu dalam proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Fungsi media pembelajaran adalah untuk merangsang pembelajaran dengan baik sehingga mencapai tujuan pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Muhammad Ramli, “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”, (Antasari Pers.2012), hlm.1-2

## 2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian landasan media pembelajaran sebagai berikut:

### a) Landasan Filosofi

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya.<sup>16</sup> Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

---

<sup>16</sup> Sadiman Arief, "Media Pendidikan", Jakarta: Rajawali Press, 1996

b) Landasan Psikologis

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik; artinya, seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan nampak dari perilaku belajar orang itu. Perilaku belajar yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya terjadi pada orang itu dan tidak pada orang lain. Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar, seperti: gaya belajar (visual vs auditif), gaya kognitif (*field independent* vs *field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual siswa. Perilaku belajar siswa yang kompleks dan unik ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap siswa. Komponen pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran lebih khusus lagi media pembelajaran. Strategi (media) pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual siswa. Ia sebisa mungkin harus memberikan layanan pada setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya. Sebagai contoh, siswa yang memiliki gaya belajar visual harus mendapatkan rangsangan belajar visual, seperti halnya siswa yang memiliki gaya auditif harus mendapatkan rangsangan belajar auditif. Landasan psikologis sangat penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, karena persepsi siswa juga sangat mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Oleh sebab itu, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan materi pembelajaran, hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Landasan psikologis perlu diperhatikan karena dengan pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan objek yang diamatinya selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pengalaman siswa.

c) Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual, seperti

film, video, gambar atau diagram. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru atau pengajar. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual siswa menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media dengan karakteristik siswa.

d) Landasan Teknologi

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi siswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, para ahli teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya itu para ahli teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah dilanjutkan dengan pengembangan desain, produksi, evaluasi dan memilih media yang diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas (diseminasi). Semua kegiatan ini dilakukan dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Rohani, “*Media Pembelajaran, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera*”, 2019. hlm. 9-19

### 3. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Cara berfikir anak usia dini sangat berbeda dengan cara berfikir orang dewasa. Cara berfikir anak usia dini kadang kala tidak masuk akal dan membingungkan bagi orang dewasa. Anak akan dapat berfikir secara bersamaan walaupun yang dipikirkannya itu tidak berhubungan. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada praoperasional yaitu usia 2-6 tahun, dimana anak sudah mulai menggunakan simbol – simbol untuk mempresentasi dunia (lingkungan). Suryanto, “mengatakan bahwa perkembangan anak usia dini pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda – benda. Anak akan berfikir berdasarkan pada pengalaman akan benda – benda konkret. Untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran”.

Media selain dapat digunakan untuk mengatarkan pembelajaran secara utuh juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Kembali kepada arti penting media dalam proses belajar mengajar yang dapat mengatarkan kepada tujuan pendidikan, maka berikut ini akan diuraikan berbagai peranan media dalam proses belajar mengajar Hamalik. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas

Sesuai dengan karakteristik dari media, maka penggunaan media dapat membantu manusia mengatasi sedikit banyak keterbatasan indera manusia sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas. Penggunaan media dapat mengurangi verbalitas karena media dapat mendorong anak didik tidak hanya dari guru saja tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran tersebut.

#### 1. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran

Dengan penggunaan media dalam belajar akan ada kejelasan informasi/pesan tentang materi pembelajaran yang diterima anak didik. Di samping itu melalui media peran aktif anak didik dapat digerakkan untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran, maka hal itu secara otomatis akan memperdalam pemahaman anak didik.

#### 2. Memperagakan pengertian abstrak kepada pengertian yang kongkrit dan jelas

Materi pembelajaran sering kali adalah sesuatu yang bersifat abstrak. Hal yang abstrak ini tidak mudah dipahami terutama untuk anak usia dini. Oleh karena itu media mampu menjadikan sesuatu yang bersifat abstrak dapat dipahami secara kongkrit dan

jasas. Misalnya ketika mengajarkan makna kasih sayang, Tuhan, Malaikat, dan lain – lain.

3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia

Manusia memiliki keterbatasan indera untuk bisa memahami tentang seluk beluk lingkungan kehidupannya jika hanya mengandalkan daya inderanya. Oleh karena itu, manusia membutuhkan bantuan berbagai alat yaitu dengan menggunakan berbagai media.

4. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik

Dengan penggunaan media, anak diberi kesempatan untuk bereksperimen, dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut.

5. Media mampu memberikan variasi dalam poses belajar mengajar

Dengan menggunakan media yang bervariasi dan menarik bagi anak. Hal ini dikarenakan setiap media memiliki karakteristik yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai cara dan metode.

6. Memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan

Dalam proses belajar mengajar mungkin saja ada beberapa informasi yang terlewat oleh anak. Dengan melihat kembali media yang digunakan oleh guru dalam menerangkan, anak dapat merevisi kembali informasi pembelajaran yang pernah diterimanya tersebut.<sup>18</sup>

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam bidang tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, seperti dapat menghadirkan benda – benda yang tidak mungkin dihadirkan contoh: hewan buas, bintang, bulan

2. Membantu para siswa

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu siswa dalam hal berikut:

- a. Lebih meningkatkan daya pemahaman terhadap materi pembelajaran
- b. Dapat lebih mempecepat daya cerna anak terhadap materi yang disajikan

---

<sup>18</sup> Guslinda, Rita Kurnia, “*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*”, (Surabaya: CV Jakad Publishing,2018), hlm.5-7

- c. Merangsang cara berpikir anak.
  - d. Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan – pesan pembelajaran yang disampaikan
  - e. Membantu daya ingatan anak, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat. Sehingga memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan
3. Memperbaiki proses belajar mengajar
- Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:
- a. Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi materi tersebut. Disini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
  - b. Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.<sup>19</sup>

#### **4. Peranan Media Pembelajaran PAUD**

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti perantara pengantar, wahana, penyalur pesan, informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni, siswa kanak – kanak yang sedang melakukan pendidikan. Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran pendidikan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dengan baik. Dengan demikian, media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media sebagai alat, metode, teknik yang digunakan

---

<sup>19</sup> Muhammad Ramli, “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”, (Antasari Pers.2012), hlm.2-3



dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan intraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran disekolah.<sup>20</sup>

## **5. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran**

Untuk lebih memperjelas kedudukan atau posisi media pembelajaran, ada baiknya akan dikemukakan pembahasan karakteristik umum siswa dan tipe belajar siswa, agar dapat menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri. Sebelum menentukan media dan alat bantu pembelajaran, hendaknya seorang guru harus mengenal karakteristik dan tipe belajar siswanya baik secara individu maupun keseluruhan, agar media dan alat yang akan digunakan tersebut sesuai dengan kondisi siswa tersebut, sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran mudah diterima dan dapat bertahan lama.

Ada tujuh tipe belajar siswa yaitu; visual, auditif, kinestetik, taktil, olfaktoris, gustative, kombinatoris.

### **a) Tipe siswa yang visual**

Tipe belajar siswa yang visual ini adalah mereka yang mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang dilihatnya. Disini yang memegang peranan penting dalam cara belajarnya adalah mata atau daya penglihatan (visual). Bila pendidik kurang mengaktifkan alat indra matanya, siswa yang demikian biasanya kurang berhasil dalam proses belajar, karena satu – satunya alat indera yang aktif dan dominan dalam dirinya adalah mata. Bagi peserta didik tipe ini gerbang pengetahuannya adalah mata. Sebab itu baginya alat peraga sangat penting artinya untuk membantunya dalam penerapan materi yang disampaikan kepadanya.

### **b) Tipe siswa yang auditif**

Siswa yang bertipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada alat pendengarannya yaitu telinga. Bagi siswa yang bertipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara lisan. Ucapan guru jelas dan terang dengan intonasi yang tepat akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya

### **c) Tipe yang kinestetik**

---

<sup>20</sup> Mursid, “*Belajar Dan Pembelajaran PAUD*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm 46

Siswa yang bertipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada gerakan atau apa yang dilakukan. Bagi siswa yang bertipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserap bila penyajian dilakukan secara demonstrasi. Pendemonstrasian materi pelajaran yang dipelajari akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya, juga dapat dilakukan dengan permainan simulasi.

d) Tipe siswa olfaktoris

Tipe olfaktoris yaitu mudah mengikuti pelajaran dengan menggunakan alat indera penciuman. Bila ada materi pelajaran yang menggunakan penciuman seperti bau air atau cairan ia akan cepat sekali beraksi dibandingkan dengan kawan – kawannya. Tipe ini biasanya akan sangat cepat menyesuaikan dirinya dengan suasana baru lingkungan.

e) Tipe siswa yang taktil

Taktil berarti rabaan atau sentuhan. Murid yang bertipe taktil adalah siswa yang mengandalkan penyerapan hasil pembelajaran melalui alat peraba, yaitu tangan dan kulit atau bagian luar tubuh. Melalui alat rabaannya ini ia sangat cekatan mempraktikkan hasil pembelajaran yang diterimanya.

f) Tipe siswa gustative

Siswa yang bertipe gustatif (gustation: kemampuan mencicipi) adalah mereka yang mencirikan cara belajarnya lebih mengandalkan lidah. Mereka akan lebih cepat memahami apa yang dipelajari melalui indra pengecapnya untuk mengetahui berbagai rasa (asam, manis, pahit, dll.)

g) Tipe siswa kombinatif

Peserta didik yang bertipe ini dalam hal kefungsionalannya alat indranya adalah yang terbanyak di dalam setiap kelas. Artinya anak dapat mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat indera. Contoh ia menggunakan mata, telinga, tangan sekaligus ketika belajar.

Dari penjelasan tersebut jelas bahwa posisi atau kedudukan media dalam pembelajaran merupakan medium dalam menyampaikan pesan – pesan pembelajaran yang harus dikendalikan, dimanipulasi, dan akuntabilitasnya ditangan seorang guru. Khususnya dalam pencapaian tujuan – tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dipihak lain, ada pendapat bahwa suatu saat media dalam menduduki posisi guru, artinya fungsi dan peran guru dapat digantikan oleh media pembelajaran (media central of teaching). Namun hal ini, sangat banyak dibantah oleh ahli pendidik, karena sangat tidak

manusiawi, sebab pendidikan (lebih khusus pembelajaran), kontennya ada dua yaitu transfer pengetahuan dan penanaman nilai – nilai pada siswa. Penanaman nilai – nilai ini sangat tidak mungkin dilakukan oleh media.<sup>21</sup>

## 6. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran maksudnya adalah kemampuan seseorang mendayagunakan dan mengambil manfaat untuk kepentingan belajar melalui media pembelajaran yang ada, baik yang digunakan disekolah maupun yang ada diluar sekolah. Keterbatasan media pembelajaran adalah beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media pembelajaran, yang digunakan untuk diwaspadai dan diatasi kelemahannya. Pemilihan media yang memerlukan media visual dapat dilakukan dengan:

1. Penggunaan tema – tema isidental terkait kejadian disekitar lingkungan berdasarkan informasi dari televisi maupun media cetak.
2. Menonton VCD, film, kisah – kisah inspiratif tentang sebuah profesi, kisah nabi, dan lain – lain.

Setiap pemilihan media dilakukan sesuai tahap perkembangan anak, yaitu ketika dihadirkan konsep yang abstrak anak memerlukan contoh nyata dan ilustrasi karena hamper sepenuhnya anak bergantung pada pengalaman langsung untuk memahami konsep tersebut.<sup>22</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kepaahaman siswa, dan lain – lain. Dalam QS al-Maidah (5): 35 Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“...dan carilah metode/sarana yang menekatkan diri pada-Nya dan berjihadlah terhadap jalan-Nya, agar anda mendapat keberuntungan”. (QS. Al-Maidah [5]:35)<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Muhammad Ramli, “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”, (Antasari Pers.2012), hlm.4-6

<sup>22</sup> Muniroh Munawar dan Mursid, “*Desain Pembelajaran Perilaku Pada Satuan PAUD*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm.68.

<sup>23</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Edisi Baru, (Jakarta: Mahkota, 2010), hlm.113

Implikasi dari ayat di atas dan kaitannya dengan studi dan pembelajaran bermuara terhadap pentingnya pemakaian metode, sarana, menghantarkan tercapainya tujuan pendidikan yang islami sebagaimana yang dicita-citakan.

Dengan masuknya ilmu pengetahuan dan teknologi kedalam dunia pendidikan, perkembangan media tampil dalam berbagai jenis dan ukuran dengan masing-masing karakteristik dan kemampuannya. Atas dasar itu, maka cara memilih dan menggunakan suatu media di dalam proses belajar mengajar, guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang kegunaan nilai serta landasannya, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakannya dengan baik, karena media merupakan suatu sarana guna meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Mengingat banyak ragam dengan karakteristiknya, tentu guru akan berusaha memilihnya dengan cermat sehingga media tersebut dapat dipergunakan secara tepat. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan Portal m-Edukasi sebagai bahan materi ajar suplemen tambahan belajar siswa dimana dan kapanpun berada.

Portal m-Edukasi berisi konten *mobile learning* yang siap diunduh kapanpun dan oleh siapapun. Guru, siswa dan masyarakat dapat bebas mengunduh tanpa dikenakan biaya sepeserpun. Konten yang tersedia bervariasi, mulai dari konten sains dan teknologi hingga sastra. Ada yang berupa media pembelajaran interaktif (MPI), game pembelajaran, tutorial, dan simulasi. Media pembelajaran interaktif yang tersedia ada dua jenis, yaitu dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).<sup>24</sup>

## **B. Mobile Learning**

### **1. Pengertian *Mobile Learning***

Mobile learning (*m-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan mobile learning, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. Mobile learning bisa didefinisikan sebagai suatu sarana atau layanan yang memberi tambahan informasi elektronik secara umum kepada

---

<sup>24</sup>Toni Setyawan, "Pemanfaatan Konten *m-edukasi.net* Untuk Belajar Mandiri", Tersedia Pada [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id), 2010, diakses tanggal 19 April 2021

pelajar dan konten yang edukasional untuk membantu memperoleh pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi, ruang dan waktu.<sup>25</sup>

*Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat pembelajar berada pada kondisi mobile/ponsel. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, *mobile learning* diharapkan akan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia di masa datang.

Program mobile learning yang dimaksud dalam tulisan ini adalah program media pembelajaran berbasis ponsel, HP, mobile yang terdapat pada situs m-edukasi.net. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem E-Learning sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital, maupun *mobile learning* (m-learning) sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. Tingkat penetrasi perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relatif mudah, dan harga perangkat yang semakin terjangkau, dibanding perangkat komputer personal, merupakan faktor pendorong yang semakin memperluas kesempatan penggunaan atau penerapan *mobile learning* sebagai sebuah kecenderungan baru dalam belajar, yang membentuk paradigma pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Konsep pembelajaran *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah m - learning atau mobile learning merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini kita fokuskan pada perangkat handphone. Tujuan dari pengembangan mobile learning sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (long life learning), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, menghemat waktu.

---

<sup>25</sup> Tamimudin,” *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Mobile (Mobile Learning)*”, Tersedia Pada [MobileLearning-2014-Tamimuddin-P4TK-Matematika](#), diakses pada tanggal 20 April 2021

## **2. Manfaat Penggunaan Mobile Learning**

Terdapat manfaat mobile learning menurut konsultan adopsi teknologi webis solusi Indonesia, diantaranya:

### **1. Fleksibel dalam belajar**

Dengan alat ini kegiatan belajar tidak lagi terbatas pada tempat dan waktu. Peserta didik juga bisa mengakses konten – konten yang bervariasi (test, gambar, video) sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif

### **2. Belajar lebih cepat**

Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dan cepat tercapai. Konten – konten yang tersedia pada sarana mobile pada umumnya berukuran kecil dan ringkas. Dengan waktu singkat, peserta didik bisa mengakses konten, menyelesaikan tugas dengan bantuan fitur – fitur.

### **3. Kolaborasi antar peserta didik**

Peserta didik akan merasakan bahwa berkolaborasi secara online akan lebih efektif dengan perangkat mobile. Proses belajar biasanya terganggu dengan kurangnya kolaborasi. Disinilah keunggulan mobile learning bisa dimanfaatkan untuk memudahkan peserta didik berinteraksi dan bekerjasama dengan cepat tanpa harus tatap muka.

### **4. Lebih terlibat dalam kegiatan belajar**

Selain bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, pembelajaran mobile juga menawarkan fungsi personalisasi yang bisa memudahkan peserta didik mengikuti agenda pembelajaran. Hal ini bisa meningkatkan rasa keterlibatan dan memotivasi peserta didik.

### **5. Belajar dengan lebih dari satu perangkat**

Salah satu manfaat pembelajaran mobile yang paling signifikan adalah multi-device. Materi yang sama tersedia diberbagai perangkat (komputer, laptop, tablet, dan smartphone).

### **6. Mobile device mendukung performa belajar**

Pengalaman belajar yang positif bisa terfasilitasi dengan menggunakan perangkat mobile, terutama ketika peserta didik bisa menemukan dan mengambil informasi dengan cepat dan mudah.

### **3. Tujuan Penggunaan Mobile Learning dalam Pendidikan**

Tingkat penetrasi perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relative mudah, dan harga perangkat yang semakin terjangkau. Pengembangan dalam system pembelajaran mobile learning diharapkan dapat memiliki prospek yang cukup baik sebagai variasi dalam belajar peserta didik. Mobile learning tidak dapat menggantikan proses belajar konvensional karena sifat dari mobile learning yakni sebagai mengingatkan materi atau sebagai suplemen dalam pembelajaran. Selanjutnya beberapa dasar pengembangan mobile learning adalah :

1. Penggunaan atau kepemilikan telepon seluler lebih banyak dibanding dengan kepemilikan laptop, dll.
2. Tuntutan akan pengembangan pembelajaran yang praktis dan mudah diakses dikaitkan dengan gaya hidup modern sekarang ini.<sup>26</sup>

### **C. Peran Orang Tua Dalam Pendampingan belajar Anak**

#### **1. Pengertian Peran Orang Tua**

Peran orang tua adalah peran yang sangat berarti untuk anak menjalani masa dewasanya. Anak di didik untuk bisa menemukan jati dirinya serta sanggup jadi dirinya sendiri. Jadi, anak diberikan peluang untuk memutuskan sendiri opsi profesi yang ditekuni cocok dengan kemampuan anak. Dalam perihal ini tugas orang tua merupakan membagikan masukan, arahan serta pertimbangan atas opsi yang sudah di buat anak agar menjadi orang sukses. Orang tua pula memfasilitaskan kebutuhan untuk anak agar menggapai cita- citanya. Seperti memenuhi keperluan sekolah serta menstimulasi tumbuh kembang anak sejak dini.<sup>27</sup>

Pada masa pembelajaran sekarang ini terlebih untuk anak usia dini, sangat dibutuhkan partisipasi orang tua agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Dalam sebuah pembelajaran, orang tua merupakan rekan kerja guru dalam mengajar anak-anak di rumah. Sekertaris Jendral Federasi Serikat Guru Indonesia Heru Purnomo mengatakan “Bahwa dalam pembelajaran jarak jauh sampai saat ini, efektif dalam mengerjakan tugas, tetapi dalam pembelajaran memahami konsep kemudian

---

<sup>26</sup> Patni Ninghardjanti & Chairul Huda, “*Buku Berbasis Riset : Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*“, (CV.Pena Persada:2020), hlm.34-36

<sup>27</sup> Sri Lestari, *Psikologi Keluarga : Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga* ( Jakarta: Kencana, 2012), hlm 153.

mengembangkan konsep itu sampai refleksi tidak berjalan sebaik itu. Oleh karena itu, orang tua harus berpartisipasi dalam menyampaikan kembali materi pembelajaran serta membuat anak memahami konsep yang diberikan guru secara online”.

Dalam pelaksanaannya guru dan pendidik lainnya mencoba untuk memanfaatkan ilmu teknologi dan akses internet untuk menyikapi pembelajaran dimasa sekarang ini. Disinilah diperlukan partisipasi orang tua untuk memberikan sarana dan prasarana yang diperlukan anak dalam pembelajaran daring ataupun pembelajaran dirumah sebagai stimulasi tambahan untuk anak. Slameto mengatakan bahwa selama pembelajaran di rumah, diperlukan media penunjang seperti handphone atau komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet dan kemampuan menggunakannya.

Orang tua juga diharapkan dapat berpartisipasi menjadi motivator bagi anak menggantikan peran guru di sekolah. Bentuk partisipasi orang tua dalam pembelajaran yang sekarang ini sebenarnya adalah membantu peran guru di sekolah. Peran orang tua adalah menjadi orang tua yang memotivasi dalam segala hal. Orang tua turut berpartisipasi dalam membimbing dan memberikan motivasi kepada anak, baik dengan cara memberikan semangat maupun dengan cara meningkatkan kebutuhan sekolah. Orang tua hendaknya mampu menjadi teman yang bahagia untuk belajar. Selain itu, orang tua juga dituntut untuk sabar dalam mengajar dan membimbing sebagai tugas guru di sekolah. Dalam melakukan ini, orang tua saling melengkapi dan sangat membantu dalam memecahkan masalah kesulitan yang dihadapi anak-anak di sekolah dan di rumah.

Menghadapi kondisi seperti ini dimana anak-anak harus tetap belajar walau tidak bisa ke sekolah, maka partisipasi orang tua dalam keberhasilan sistem pembelajaran ini sangatlah diperlukan dimana orang tua sebisa mungkin membuat perencanaan terhadap aktifitas sehari anak yang kreatif dan inovatif. Keterlibatan orang tua sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran daring serta pemberian stimulasi pembelajaran, minimal dalam bentuk monitoring dengan cara keterlibatan, fokus, konsisten dan menguatkan serta memberi solusi kepada anak. Selanjutnya orang tua juga harus serba tahu dan terampil dalam menguasai materi pelajaran dan materi yang dihadapi anak. Semua orang tua memainkan peran penting dan berpengaruh dalam pendidikan anak-anak mereka.



Banyak orang tua yang berpendapat dengan berpartisipasi dalam pembelajaran daring ini dapat mempererat hubungannya dengan anaknya, serta secara langsung mereka berpartisipasi dalam memberikan pendidikan yang terbaik bagi anaknya.<sup>28</sup>

## **2. Pendampingan Media Digital Untuk Anak**

Menjadi orang tua memang butuh tanggung jawab penuh. Terlebih di zaman yang sudah maju seperti sekarang ini, dimana teknologi internet berlangsung menjadi kebutuhan wajib dalam banyak hal termasuk dalam pendidikan yakni sebagai media pembelajaran, sebagai orang tua di zaman era digital sekarang ini dituntut untuk bijak dalam menyikapi hal – hal yang ada di internet, dikarenakan dunia internet tidak bisa dikatakan sepenuhnya aman untuk perkembangan anak, banyak hal yang terjadi terhadap pengaruh internet pada anak, seperti : kecanduan gadget, kurangnya sikap sosial, dan lain – lain. Tetapi smartphone dan internet jika pemanfaatannya dilakukan secara tepat dan bijak dapat menjadi manfaat yang membantu kita untuk mendapat informasi, untuk menyikapi hal tersebut anak – anak perlu mendapatkan pendampingan dalam penggunaan smartphone dan internet, berikut adalah pendampingan generasi digital untuk anak, yaitu:

### **1. Tambah pengetahuan**

Sulit untuk menetapkan peraturan bila sebagai orang tua tidak mengerti apa itu pemanfaatan teknologi dan bagaimana cara penggunaannya. Luangkan waktu untuk melihat situs aktivitas yang dikunjungi anak.

### **2. Mengarahkan penggunaan perangkat digital dengan jelas**

Jika anak sudah terpapar perangkat digital, lebih baik untuk mengarahkan dengan jelas dengan komunikator efektif untuk memutuskan berapa lama dan kapan mereka dapat menggunakannya, sepakati penggunaan dan waktu untuk berhenti memanfaatkan media digital pada malam hari dengan anak.

### **3. Imbangi waktu penggunaan media digital dengan interaksi di dunia nyata**

Orang tua dapat mengimbangi paparan media digital dengan mengenalkan pengenalan dunia nyata seperti aktivitas berolahraga, menirukan gerakan – gerakan profesi seseorang, bernyanyi, dan sebagainya.

### **4. Pinjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan**

---

<sup>28</sup> Yusuf, “Partisipasi Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Selama Pembelajaran Daring”, Tersedia Di [stikit-alkifayahriau.ac.id](http://stikit-alkifayahriau.ac.id), Diakses Pada Tanggal 26 April 2021

Pinjamkan anak perangkat digital sesuai kebutuhan, agar mereka bisa belajar mengendalikan diri dan belajar menggunakannya bersama orang tua.

5. Pilihlah program atau aplikasi positif

Orang tua perlu sekali mengidentifikasi aplikasi/program yang memberikan dampak positif bagi pertumbuhan perkembangan anak yang memiliki fungsi edukasi.

6. Mendampingi dan meningkatkan interaksi

Orang tua perlu menemani anak dan berinteraksi dengan anak selama menggunakan media digital, hal ini orang tua menjadi mentor sekaligus teman belajar yang menyenangkan.<sup>29</sup>

Dalam beberapa kasus yang sering terjadi anak lebih senang dengan gadget dari pada bersosialisasi bukan hanya semata – mata gadget lebih menarik tetapi karena kurangnya komunikasi orang tua dengan anak, sehingga anak bersikap acuh. Dalam hal pendampingan digital untuk anak, komunikasi perlu ditekankan karena komunikasi yang baik antara orang tua dan anak menimbulkan keterbukaan serta kedekatan emosional, komunikasi dalam keluarga hendaknya harus berjalan dengan baik. Karenanya tanggung jawab orang tua adalah mendidik anak, maka komunikasi yang berlangsung dalam keluarga bernilai pendidikan. Dalam komunikasi itu ada sejumlah norma yang ingin diwariskan oleh orang tua dengan anaknya dengan pengendalian pendidikan.<sup>30</sup>

## **D. Pengenalan Profesi Pada Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Profesi**

Secara terminologi profesi dapat di artikan sebagai suatu pekerjaan yang mempersyaratkan pekerjaan tinggi bagi pelakunya yang di tekankan pada pekerjaan mental. Sementara secara sosiologi profesi merupakan jenis model pekerjaan yang ideal, karena dalam realitanya bukanlah hal yang mudah untuk mewujudkannya dan hanya bisa dilakukan oleh orang-orang yang sudah profesional dalam bidangnya.<sup>31</sup>

Profesi merupakan salah satu tema yang terdapat dalam kurikulum di Taman Kanak-Kanak. Pembelajaran tema profesi di TK lebih banyak memanfaatkan jenis media

---

<sup>29</sup> Maulidya Ulfah, “*Digital Parenting*”, (Tasikmalaya : Edu Publisher,2020), hlm.129-130

<sup>30</sup> Mursid & Mohamad Ansori,.dkk “ *Pendidikan Anak Dalam Keluarga*”, (Fatawa Publisng : 2020), hlm.144

<sup>31</sup> Suprihatiningrum Jamil, *Guru Profesional*, Cetakan II (Jogjakarta : ARUZZ Media, 2014), hlm. 45-46.

visual. Media visual hanya memberikan pembelajaran kepada anak berupa gambar-gambar yang tercetak pada buku atau lukisan. Saat ini anak lebih memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi multimedia, sehingga perlu memanfaatkan hal tersebut dalam memberikan media pembelajaran yang menarik perhatian anak dan bersifat interaktif. Oleh karena itu dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang bersifat game edukasi dapat dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran berbantuan komputer atau smartphone yang dikenal dengan mobile learning dalam mengenalkan macam-macam profesi pada anak usia dini.

## **2. Urgensi Pengenalan Profesi**

Mengenalkan beragam profesi pada anak sedari dini sangatlah penting. Dampaknya dapat membuat anak menjadi lebih mudah dalam mengenali apa yang menjadi cita-citanya kelak. Orang sering mengatakan kalau anak-anak belum mengerti cita-cita. Padahal cita-cita itu turut mempengaruhi anak-anak dalam hidupnya di masa yang akan datang. Kartini pernah menuliskan; Cita-cita itu ialah memperindah martabat manusia, memuliakannya, mendekatkan kepada kesempurnaan.<sup>32</sup>

Semenjak kecil, cita-cita penting untuk ditancapkan dalam hati anak-anak kita. Mereka perlu mencanangkan keinginan yang kuat dan menancapkan cita-cita itu sedini mungkin. Biasanya anak-anak akan menangkap apa yang ada di sekitar mereka. Di usia dini, pengenalan berbagai macam profesi dilakukan dengan menunjukkan gambar-gambar. Memperkenalkan profesi kepada anak itu memiliki banyak manfaat. Bahkan lebih dari sekedar memperluas wawasannya saja. Berikut beberapa manfaat jika anak dikenalkan oleh berbagai macam profesi :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan anak bahwa ada banyak sekali ragam profesi di dunia ini.
2. Dengan menjelaskan macam-macam profesi, Anda dapat memberikan pengertian bahwa setiap profesi yang dapat membantu masyarakat adalah baik, sehingga anak-anak bisa menghargai semua profesi dan tidak menganggap remeh profesi tertentu.
3. Jika anak sudah mulai mengenal beragam profesi sejak dini, maka Anda bisa mengarahkan dan memotivasi anak terhadap pilihan profesinya.

---

<sup>32</sup>Arif Syaifudin, “ Pentingnya Menanamkan Cita – Cita Sejak Dini”,2016, Tersedia Di [kemdikbud.go.id](http://kemdikbud.go.id) Diakses Pada Tanggal 22 Maret 2021

4. Ketika anak-anak memiliki profesi yang ia sukai, maka Anda dapat mengarahkan minat dan bakatnya sejak dini.

Jadi secara garis besar, memperkenalkan anak pada macam-macam profesi dapat membuat wawasan dan pikirannya lebih terbuka serta mengarahkan minat dan bakat anak. Jangan salah, meski perjalanannya masih panjang, mengarahkan minat dan bakat perlu dimulai sejak dini. Seperti yang diriwayatkan dalam hadits:

مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَلَدًا مِنْ نَحْلٍ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

Artinya: " Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik. (HR. Tirmidzi)<sup>33</sup>

Meskipun ada kemungkinan anak-anak mengubah minatnya di tengah jalan, memperkenalkan berbagai macam profesi tetap dapat membantu anak mencari tahu apa yang dia inginkan.<sup>34</sup>

## **E. Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi Ayo Mengenal Profesi**

### **a. Kelebihan Aplikasi**

Aplikasi disusun secara berurutan mulai dari yang mudah seperti hanya bacaan kemudian ke tingkat komplek yaitu menebak agar anak dapat belajar materi secara bertahap sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget, dalam penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning ini memiliki beberapa kelebihan yaitu :

1. Desain dan muatan isi aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi mobile learning layak digunakan sebagai cara alternatif menarik perhatian anak agar mau belajar sambil bermain karena dalam muatan isi aplikasi menampilkan gambar, animasi, teks, audio.
2. Mempunyai sifat fleksibel sehingga memudahkan pengguna dapat mengakses aplikasi dimana saja kapan saja dan bahkan secara offline sehingga dapat menghemat penggunaan kuota jika sudah terdownload.
3. Ukuran perangkat yang relative kecil dan mudah didapat dijamin sekarang ini.

---

<sup>33</sup> Imam al-Hafidz Abi ‘Abbas Muhammad ibn ‘Isa ibn Saurahat-Tirmidzi, Sunan at-Tirmidzi al-Jami’us Şahih, juz3 (Semarang: Toha Putra,tt.). Sunan At-Tirmizi, hadis nomor 1875.

<sup>34</sup> Rima, “Manfaat Mengenalkan Profesi Kepada Anak”, 2018 Tersedia di [manfaat-memperkenalkan-profesi](#) Diakses Pada Tanggal 23 Maret 2021

4. Memiliki banyak variasi profesi yang dapat dikenalkan serta dapat memberikan stimulasi seni anak dengan berbagai macam warna – warna.
5. Sebagai sumber materi tambahan atau suplemen belajar di rumah.

b. Kelemahan Aplikasi

1. Konsumsi baterai yang berlebihan terhadap suatu perangkat sehingga mengakibatkan keborosan dalam baterai
2. Penggunaan oleh anak usia dini perlu adanya pengawasan serta pendampingan agar tetap dalam batasan yang wajar.
3. Dalam penggunaan tanpa pembatasan membuat anak menjadi anti sosial jika terlalu sering atau berlebihan.

## **F. Kajian Pustaka Relevan**

Untuk memperjelas gambaran tentang alur ini serta menghindari duplikasi tentang skripsi ini, berikut ini merupakan beberapa literatur yang relevan berkaitan dengan pembahasan skripsi yang penulis susun.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sony Maulana, Ade Muhammad Firman Hardiansyah Program Studi D.3 Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak, yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5)”. Tujuan dari penelitian ini membangun sebuah tempat pembelajaran berbasis android mobile learning yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak didalam pengenalan hewan-hewan khas Kalimantan. Metode yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) yang mendapat dukungan bersama dengan metode pengumpulan information seperti observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil yang didapatkan bahwa tempat pembelajaran berbasis android mobile learning dapat menarik minat anak didalam studi dan mengingat supaya mampu meningkatkan efesiensi anak didalam belajar.<sup>35</sup>

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Yenti Juniarti, Eva Gustiana Pendidikan Guru Anak Usia Dini, STKIP Muhammadiyah Kuningan, yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning” Penelitian ini

---

<sup>35</sup> Muhammad Sony Maulana, Ade Muhammad Firman Hardiansyah, “Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5)”, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V, No. 2 Desember 2017, diakses 15 Maret 2021

bertujuan untuk mengembangkan sumber studi mata kuliah bermain. Pengembangan sumber studi ini membuahkan produk bersifat aplikasi bermain yang dikemas didalam wujud apk yang sanggup di install didalam handphone berbasis android. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan bersama beberapa langkah pengembangan yang dirancang oleh Dick & Carry. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa. Pendidikan anak usia dini yang telah memperoleh mata kuliah bermain sebanyak 35 mahasiswa. Berdasarkan information anggapan kebutuhan diperoleh hasil 100% mahasiswa perlu pengembangan sumber studi ini. Sedangkan menurut hasil evaluasi ahli bermain diperoleh rata-rata skor sebesar 3,58 (sangat baik) bersama kadar sebesar 89,44%, menurut ahli teknologi pembelajaran diperoleh rata-rata skor sebesar 3,56 (sangat baik) dengan kadar sebesar 89,34%, ahli pembelajaran diperoleh rata-rata skor sebesar 3,67 (sangat baik) dengan persentasenya 91,67%. Hasil uji cobalah grup kecil memperoleh rata-rata skor 3,26 (baik) dengan kadar 80,09%, sedangkan hasil uji cobalah grup besar diperoleh rata-rata skor sebesar 3,57 (sangat baik) bersama kadar 87,96%.<sup>36</sup>

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Rifky Ardiansyah, Ir. Sumarno. MM, Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Candi, Sidoarjo, Yang Berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Paud Untuk Pengenalan Profesi Berbasis Android” dalam penelitian ini dijelaskan tentang sebuah aplikasi berbasis android tentang pengenalan profesi bagi anak paud yang lebih interaktif dan menarik. Anak usia 3-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang memasuki masa peka bagi anak. Jika didefinisikan aplikasi pengenalan profesi merupakan sarana belajar alternatif siswa yang dapat dilakukan pengguna antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi smartphone. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki, aplikasi ini difokuskan pada pengenalan profesi yang umum di kalangan masyarakat, dimana pengenalan tentang profesi tersebut hanya untuk kalangan anak didik paud, pengajar dan orang tua murid yang akan mengajarkan anak untuk mengenal sebuah profesi. Dalam penelitian ini akan dibuat aplikasi pengenalan profesi berbasis android yang menggunakan pemrograman flash terbaru, dimana pemrograman flash

---

<sup>36</sup> Yenti Juniarti, Eva Gustiana, “Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning”, JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 6 No. 1 Januari 2019 P-ISSN : 2339-2258 (Print) E-ISSN: 2548-821X (Online) <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>, diakses 15 March 2021

akan diubah menjadi apk untuk perangkat lunak android agar bisa dijalankan di smartphone berbasis android, yang dimana pada studi kasus yang dikerjakan sebagian user sudah memakai android. Aplikasi bisa diakses dalam keadaan offline juga. Kelebihan dari penggunaan media smartphone android yaitu dari segi pengoprasian lebih mudah dan lebih menarik daripada media buku dan papan tulis. Diharapkan dengan adanya mobile learning ini, siswa paud akan lebih mudah untuk mempelajari dan mendapatkan informasi tentang berbagai profesi yang umum di masyarakat dan menjadi acuan untuk cita-citanya kelak.<sup>37</sup>

Dari Penelitian diatas memiliki perbedaan, pada penelitian pertama bertujuan membangun sebuah tempat pembelajaran berbasis android mobile learning yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak didalam pengenalan hewan-hewan khas Kalimantan. Dan penelitian kedua bertujuan untuk mengembangkan sumber studi mata kuliah bermain. Pengembangan sumber studi ini membuahkan produk bersifat aplikasi bermain yang dikemas dalam wujud apk yang sanggup di install didalam handphone berbasis android. Pada penelitian ketiga bertujuan membuat aplikasi pengenalan profesi berbasis android yang menggunakan pemrograman flash terbaru, dimana pemrograman flash akan di ubah menjadi apk untuk perangkat lunak android agar bisa dijalankan di smartphone berbasis android, sedangkan dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk pengenalan profesi pada anak usia dini serta seperti apa fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut.

## **G. Kerangka Berpikir**

Dalam dunia pendidikan sistem pembelajaran dapat efisien jika siswa berada dalam keadaan yang menyenangkan. Dengan demikian guru perlu berfikir kreatif untuk menghadirkan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil yang diperoleh dari proses tersebut memuaskan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik anak untuk mempraktikan. Di zaman era yang serba canggih ini, kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan.

---

<sup>37</sup> Rifky Ardiansyah, Ir. Sumarno. MM, "Aplikasi Media Pembelajaran Paud Untuk Pengenalan Profesi Berbasis Android", Jurusan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, diakses 15 March 2021

Penggunaan media yang tepat akan membuat anak belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin maju. Di era globalisasi sekarang anak-anak seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti mobile phone. Semakin banyaknya anak yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan mobile learning (*m-learning*). *Mobile learning* memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat. Anak dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui mobile phone sebagai sarana *mobile learning*. *Mobile learning* dapat dikemas secara menarik dalam sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan berbagai macam profesi yang menarik dan ilustrasi yang bagus.

Kemendikbud telah memberikan banyak aplikasi yang sangat penting dan bermanfaat bagi dunia kependidikan, terutama para guru dan siswa. Dalam dunia kependidikan diperlukan adanya inovasi terbaru guna menyempurnakan pendidikan di Indonesia ini. Jadi dengan adanya fasilitas dalam dunia kependidikan ini diharapkan semua unsur kependidikan mendapatkan kemudahan. Dalam portal atau website kemendikbud tersebut terdapat beberapa aplikasi yang bermanfaat untuk menunjang pembelajaran guru dan siswa, namanya adalah mobile edukasi. Dalam mobile edukasi ini anak dapat belajar sambil bermain secara online dan mudah, disitu terdapat banyak edukasi pendidikan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Ayo mengenal profesi apps diharapkan menjadi media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang praktis dan menyenangkan dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran *mobile learning* ini disajikan dalam kemasan yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap suatu profesi, materi profesi ini adalah penanaman kepada anak untuk memiliki cita-cita sejak usia dini. Hal ini menjadi sangat penting, agar anak termotivasi untuk rajin belajar untuk menggapai cita – citanya. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan sarana untuk belajar mandiri dan sebagai sumber referensi bagi guru, orang tua, dan peserta didik.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif yakni pendekatan penelitian tanpa memakai angka statistik namun dengan pemaparan secara deskriptif yaitu berupa mendeskripsikan suatu gejala, kejadian, keadaan yang terjadi saat ini, dimana penelitian ini memotret kejadian dan peristiwa yang terjadi menjadi fokus perhatiannya kemudian dijabarkan sebagaimana adanya.

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.<sup>38</sup> Lexy Moleong mendefinisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya.<sup>39</sup>

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan permasalahan dan fokus penelitian. Tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian ini di lingkungan Desa Meteseh RW.01, Kec. Tembalang Kota Semarang. Waktu penelitian ini pada Bulan Mei – Juni 2021.

##### **C. Sumber Data**

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

###### **1. Data Primer**

Menurut Sugiyono, sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Untuk mendapatkan data primer, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara

<sup>38</sup> Creswell dan John W, *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm.

<sup>39</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 158

langsung dengan orang tua dari anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan Desa Meteseh, RW. 01 Kecamatan Tembalang, Kota Semarang.

## 2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono, data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literature, buku – buku, serta dokumen.<sup>40</sup>

## D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah tentang penggunaan media pembelajaran berbasis mobile untuk pengenalan profesi pada anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan Desa Meteseh RW.01 Kec. Tembalang, Kota Semarang yang berkaitan dengan bagaimana penggunaan media mobile learning serta manfaat apa yang didapat dalam penggunaan media tersebut.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan telaah dokumen, wawancara mendalam dan observasi lapangan. Penelitian ini yang menjadi instrumen adalah peneliti itu sendiri dan menggunakan alat bantu pengumpulan data seperti pedoman wawancara, pedoman observasi, pedoman telaah dokumen, alat-alat tulis, tape recorder dan camera.

- 1) Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya dengan bercakap-cakap secara tatap muka.<sup>41</sup> Sedangkan menurut Nasution wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.<sup>42</sup>
- 2) Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala -gejala dalam objek penelitian. Sedangkan menurut Afifuddin observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsure-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Vina Herviani, Angky Febriansyah, “ Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Enterprenuer Academy Indonesia Bandung” Jurnal Riset Akuntansi, (Vol. VIII, No.2, 2016) hlm.23

<sup>41</sup> Afifudin & Saebani, Metodologi penelitian kualitatif, (Bandung: Pustaka Setia,2009), hlm.131

<sup>42</sup> Nasution, Metode Penelitian Kualitatif Naturalistik, (Jakarta: Sinar Grafika,1996), hlm.113

<sup>43</sup> Afifudin & Saebani, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Pustaka Setia,2009), hlm.134

- 3) Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang berupa patung dan film. Data yang di peroleh dari dokumen adalah berupa foto - foto subyek, orang tua dan anak.

## **F. Uji Keabsahan Data**

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji credibility (validitas internal), transferbility (validitas eksternal), dependability (reliabilitas), dan confirmability (obyektifitas). Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.<sup>44</sup>

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.<sup>45</sup> Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi data digunakan sebagai proses memantapkan derajat kepercayaan (kredibilitas/validitas) dan konsistensi (reliabilitas) data, serta bermanfaat juga sebagai alat bantu analisis data di lapangan. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas yang dikemukakan oleh Wiersma ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara. Penjelasan macam triangulasi sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara adalah sebagai berikut:

### **1. Triangulasi Sumber**

Triangulasi Sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Maksudnya peneliti mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

### **2. Triangulasi Teknik**

Triangulasi Teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Maksudnya peneliti

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 243.

<sup>45</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm. 330.

menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam hal ini, setelah peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi, yang kemudian digabungkan menjadi satu untuk mendapatkan sebuah kesimpulan.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Reduksi Data (Data Reduction)**

Reduksi data merupakan proses pengumpulan data penelitian, dimana peneliti dapat menemukan kapan saja waktu untuk mendapatkan data yang banyak apabila peneliti mampu menerapkan metode observasi, wawancara atau dari berbagai dokumen yang berhubungan dengan subjek penelitian. Reduksi data dilakukan untuk menelaah kembali seluruh catatan lapangan yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi, untuk selanjutnya dirangkum. Selama proses reduksi data, peneliti dapat melanjutkan ringkasan, pengkodean, menemukan tema.

### **2. Penyajian Data (Display Data)**

Penyajian data yang telah diperoleh ke dalam sejumlah matriks atau daftar kategori setiap data yang didapat. Penyajian data biasanya digunakan berbentuk teks naratif. Biasanya dalam penelitian, kita mendapat banyak data. Dalam display data akan terlihat dengan jelas dan tersusun secara sistematis.

### **3. Mengambil Kesimpulan (Verifikasi)**

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data dan display data, sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan dengan cara merefleksi kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat, triangulasi, sehingga kebenaran ilmiah dapat dicapai.

Dalam penarikan kesimpulan data yang terkumpul mempunyai makna tertentu, termasuk di dalamnya tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan. Untuk lebih memantapkan dan menguatkan hasil kesimpulan penelitian, maka dilakukan verifikasi dengan cara member check maupun triangulasi, dimana antara peneliti dengan informan sebagai keys person mengadakan diskusi pertemuan untuk mengecek kembali keabsahan kesimpulan. Kegiatan proses verifikasi kesimpulan ini berlangsung selama dan sesudah data dikumpulkan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data dan informasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik - teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Ajat Rukajat, Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach), (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 37-39.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini diteliti oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi pada anak usia 4 – 5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Meteseh RW.01 Kecamatan Tembalang Kota Semarang.

##### **1. Data Umum**

###### **a. Letak Geografis**

Meteseh merupakan salah satu dari 12 kelurahan yang ada di wilayah Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, yang dipimpin oleh Kepala Lurah. letak geografi Kelurahan Meteseh berada di wilayah batas utara Kelurahan Magunharjo, batas wilayah selatan Kelurahan Jabungan Kecamatan Banyumanik, batas wilayah timur Kelurahan Rowosari, batas wilayah barat Kelurahan Bulusan. Jarak yang ditempuh dari dari kantor kecamatan menuju ke Kelurahan Meteseh hanya berjarak 2,9 km, jarak dari kantor Kelurahan ke kantor Walikota Semarang berjarak sekitar 14 km. Terdapat 188 RT dan 30 RW di kelurahan Meteseh.

###### **b. Kondisi Demografis**

Kelurahan Meteseh masuk dalam wilayah Kecamatan Tembalang dengan luas wilayah  $\pm 855,838$  Ha. Kepadatan penduduk sudah mencapai 20.374 jiwa. Keadaan ekonomi masyarakat Kelurahan Meteseh cenderung heterogen dan beraneka macam pekerjaan yang dimiliki, mulai dari PNS, wirausaha, karyawan perusahaan swasta, dan lain – lain.

###### **c. Kondisi Sosial Keagamaan Masyarakat Meteseh**

Kelurahan meteseh di bidang keagamaan tergolong dalam masyarakat yang agamis, karena mayoritas penduduknya menganut agama islam. Pendidikan di Kelurahan Meteseh bisa dikatakan maju, salah satunya bisa dilihat dari bagunan infrastrukturnya baik dari sarana pendidikan formal maupun non formal. Untuk pendidikan formal di kelurahan Meteseh terdiri dari gedung sekolah TK, PAUD,

SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA. Sedangkan untuk pendidikan non formal terdiri dari TPQ, Pondok Pesantren dan gedung untuk kegiatan majelis taklim.<sup>47</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif. Untuk mengetahui penggunaan dan manfaat media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi anak usia 4 – 5 tahun di Desa Meteseh RW.01 Kecamatan Tembalang, Semarang tahun 2021. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara melakukan observasi, dan wawancara dengan orang tua anak dengan mendatangi rumah ke rumah. Berikut data anak dan data orang tua yang dapat dilihat dalam tabel 4.1 & 4.2 dibawah ini :

Tabel 4.1

Data Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Desa Meteseh

No	Nama Anak	Tanggal lahir	Jenis Kelamin		Alamat
			P	L	
1	Muhammad Rehan Alfaro	08/06/2016		✓	Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
2	Ayu Wahyuningsih	05/01/2015	✓		Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
3	Senandung Rindu Monica	12/08/2016	✓		Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
4	Navya Wulan Sameyra	29/12/2016		✓	Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
5	Muhammad Yusuf S.	24/03/2016		✓	Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
6	Shakila Azka Nuria Yasinta	21/05/2016	✓		Jln. Prof Suharso RT.02 RW.01 Meteseh
7	Alifa Nayla Putri	22/11/2016	✓		Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
8	Agustin Putri Azizah	04/06/2016	✓		Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
9	Muhammad Irfan Muzaka	10/08/2016		✓	Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
10	Arsyando Ferdian Alfaqih	16/07/2016		✓	Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh

<sup>47</sup> Dokumentasi arsip di Kelurahan Meteseh

11	Salsabila Khairunnisa Az-Zahra	19/07/2016	✓		Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
12	Tsabita Kalila Rifda	13/02/2015	✓		Jln. Prof Suharso RT.02 RW.01 Meteseh
13	Anggi Novita Anggraini	21/02/2015	✓		Jln. Prof Suharso RT.02 RW.01 Meteseh
14	Adisti Mikaila dina	26/05/2015	✓		Jln. Prof Suharso RT.01 RW.01 Meteseh
15	Fania Salsa Bella	26/10/2015	✓		Jln. Prof Suharso RT.02 RW.01 Meteseh

Tabel 4.2  
Data Orang Tua Dari Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Desa Meteseh

No.	Nama Orang tua	Pekerjaan Orang Tua	Pendidikan Terakhir	Orang Tua Dari
1	Ayah : Sukardi Ibu : Triana	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SD/Sederajat	Alfaro
2	Ayah : Supriyadi Ibu : Nursiyam	Ayah : Buruh Ibu : Ibu Rumah Tangga	Ayah : SD/Sederajat Ibu : SD/Sederajat	Ayu
3	Ayah : Maryono Ibu : Ngamimah	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SD/Sederajat Ibu : SLTP/Sederajat	Rindu
4	Ayah : Abu Mansur Ibu : Faiza	Ayah : Guru Ibu : Perdagangan	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Fani
5	Ayah : Cipto Ibu : Evi Yulianti	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SLTP/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Yusuf
6	Ayah : Isantoso Ibu : Ana Zumaroh	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Yassinta
7	Ayah : Mulyono Ibu : Wulantari	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SD/Sederajat Ibu : SD/Sederajat	Alifa
8	Ayah : Supriyadi Ibu : Anik Azizah	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SD/Sederajat Ibu : SLTP/Sederajat	Agustin
9	Ayah : Jumbadi Ibu : Komsih Jumiati	Ayah : Buruh Ibu : Ibu Rumah Tangga	Ayah : SLTP/Sederajat Ibu : SLTP/Sederajat	Zaka



10	Ayah : Nur Roqim F. Ibu : Ima Ma'rifah	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Arsyando
11	Ayah : Ahmad Asmudi Ibu : Santi Hardiyanti	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Salsabila
12	Ayah : Sugianto Ibu : Supriyati	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Karyawan Swasta	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Navya
13	Ayah : Somat Ibu : Yani Farida	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Ibu Rumah Tangga	Ayah : SLTP/Sederajat Ibu : Ibu Rumah Tangga	Tsabita
14	Ayah : Supardi Ibu : Dyah	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Ibu Rumah Tangga	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTP/Sederajat	Anggi
15	Ayah : Adino Ibu : Siti	Ayah : Karyawan Swasta Ibu : Ibu Rumah Tangga	Ayah : SLTA/Sederajat Ibu : SLTA/Sederajat	Kaila

## 2. Data Khusus

Pengambilan data penelitian ini menggunakan metode wawancara, pengamatan, uji tes. Wawancara ditujukan kepada orang tua sebanyak 15 orang. Uji tes ditujukan kepada 15 anak di lingkungan Desa Meteseh untuk mengetahui pemahaman tentang sebuah profesi. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat proses penggunaan media pembelajaran mobile dan pengerjaan tugas (soal uji tes) anak. Penjelasan sebagai berikut :

### a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan 15 narasumber di Desa Meteseh RW.01 Kecamatan. Tembalang, Semarang. Dengan menggunakan nama insial yaitu : DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY. Wawancara dilakukan pada tanggal 29 Mei – 16 Juni 2021. Peneliti memberikan 10 pertanyaan, untuk pertanyaan nomor 1 – 7 mengenai media pembelajaran, nomor 8 – 10 mengenai kebutuhan yang berkaitan tentang cita – cita anak.

Setelah melakukan wawancara kepada orang tua mengenai penggunaan media pembelajaran mengenal profesi untuk anak usia 4 – 5 tahun, didapat hasil sebagai berikut :

- 1) Pertanyaan pertama : “Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?

Disini peneliti membagi tiga kategori jawaban yang hampir sama dari 15 narasumber, yaitu :

Kelompok A (Narasumber DY, EY, AZ, IM, AA) menjawab : Setuju, karena penggunaan handpone yakni untuk mempermudah kegiatan sehari – hari karena kan perubahan zaman yang semakin canggih dan pemberian handpone sendiri agar anak tidak gaptek, kan digunakan agar dapat menambah pengetahuan dan mengakses informasi dengan mudah, sebagai sumber belajar seperti youtube melihat video” animasi aku anak soleh, berhitung, dan juga bisa menghibur anak seperti permainan).<sup>48</sup>

Kelompok B (Narasumber KM, FZ, TA, SK, YF, SH, SY, NM, WT) menjawab : Tidak Setuju, tapi bagaimana yakan sekarang handphone tetap kebutuhan terpaksa kami berikan. Apalagi dimasa sekarang ini apa – apa handphone. jadi tetap diberikan. Soalnya kalo tidak diberikan itu anak kadang – kadang rewel. Dan juga susah kalo disuruh apa – apa, tetapi saya tetap membatasi dengan ketat pemakaiannya.<sup>49</sup>

Kelompok C (Narasumber NY) menjawab : Tidak setuju dan sangat jarang saya berikan, sya itu takut kalo ada konten konten negative untuk anak itu lo mba. Jadi bisa dihitung penggunaan handphone untuk anak.<sup>50</sup>

- 2) Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?

Semua narasumber menjawab “YA” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) memberikan batasan terhadap penggunaan smartphone pada anaknya.<sup>51</sup>

---

<sup>48</sup> Narasumber DY, EY, AZ, IM, AA, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei 2021

<sup>49</sup> Narasumber KM, FZ, TA, SK, YF, SH, SY, NM, WT, Wawancara Pada Tanggal 5 – 8 Juni 2021

<sup>50</sup> Narasumber NY, Wawancara Pada Tanggal 5 Juni 2021

<sup>51</sup> Narasumber DY, EY, AZ, IM, AA, KM, FZ, TA, SK, YF, SH, SY, NM, WT, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 8 Juni 2021

- 3) Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak?

Semua narasumber menjawab “YA” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) memanfaatkan media teknologi sebagai sumber belajar untuk anak.<sup>52</sup>

- 4) Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning?

Disini peneliti membagi dua kategori jawaban yang hampir sama dari 15 narasumber, yaitu :

Kelompok A (Narasumber DY, EY, AZ, IM, SK, KM, TA, NY, SH, YF, WT, NM, SY) menjawab : belum pernah mendengar atau dengan kata lain tidak pernah mengetahui terkait informasi mobile learning.<sup>53</sup>

Kelompok B (Narasumber FZ, AA) menjawab : pernah mendengar atau dengan kata lain pernah mengetahui terkait informasi mobile learning.<sup>54</sup>

- 5) Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi?

Semua narasumber menjawab “TIDAK” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) Tidak pernah mendengar atau dengan kata lain tidak pernah mengetahui terkait informasi situs Kemendikbud M-edukasi.<sup>55</sup>

- 6) Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar di rumah?

Semua narasumber menjawab “YA” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) memanfaatkan pernah memberikan suplemen tambahan belajar di rumah.media teknologi sebagai sumber belajar untuk anak.<sup>56</sup>

- 7) Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak saat belajar rumah?

---

<sup>52</sup> Narasumber DY, EY, AZ, IM, AA, KM, FZ, TA, SK, YF, SH, SY, NM, WT, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

<sup>53</sup> Narasumber DY, EY, AZ, IM, SK, KM, TA, NY, SH, YF, WT, NM, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 8 Juni 2021

<sup>54</sup> Narasumber FZ, AA Wawancara Pada Tanggal 6 Juni – 8 Juni 2021

<sup>55</sup> Narasumber DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

<sup>56</sup> Narasumber DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

Semua narasumber menjawab “BUKU, PENSIL, SEMPOA” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) memanfaatkan buku, pensil, sempoa sebagai media belajar anak dirumah.<sup>57</sup>

- 8) Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak?

Semua narasumber menjawab “YA” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) pernah mengenalkan macam – macam profesi pada anak. Semua narasumber menjawab “GAMBAR, VIDEO” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) mengenalkan macam – macam profesi pada anak melalui gambar dan video.<sup>58</sup>

- 9) Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak?

Semua narasumber menjawab “PERNAH” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) pernah menanyakan cita – cita anak.<sup>59</sup>

- 10) Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi?

Semua narasumber menjawab “PERNAH” atau dengan kata lain semua narasumber (orang tua) pernah melihat bakat minat anak terhadap suatu profesi.<sup>60</sup>

---

<sup>57</sup> Narasumber DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

<sup>58</sup> Narasumber DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

<sup>59</sup> Narasumber DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

<sup>60</sup> Narasumber DY, EY, AZ, KM, TA, SK, NY, IM, FZ, YF, SH, NM, AA, WT, SY, Wawancara Pada Tanggal 30 Mei – 16 Juni 2021

b. Observasi

Dari hasil penelitian yang dilakukan secara langsung dari rumah kerumah secara intensif sejak tanggal 29 Mei – 16 Juni 2021 dengan penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning dengan tampilan media sebagai berikut :

a. Tampilan Awal Media :



Ditampilan awal ini menyediakan dua opsi pilihan yaitu untuk logo game berwarna merah untuk bermain dan logo buku berwarna biru untuk mengetahui berbagai macam profesi yang ingin anak ketahui.

b. Tampilan Isi

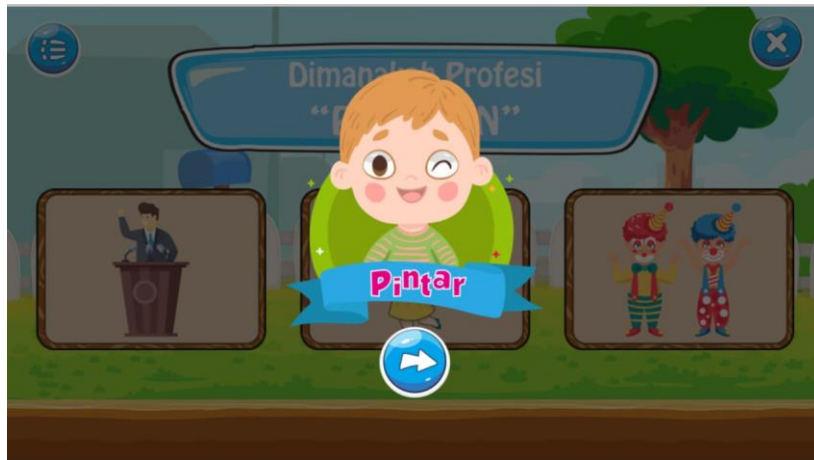


Untuk tampilan isi opsi game berlogo merah menampilkan sebuah gambar suatu profesi yang nantinya harus ditebak oleh anak – anak. kemudian setelah di klik akan muncul tampilan sebagai berikut :



Pada tampilan ini, menampilkan pilihan – pilihan profesi, yang harus dipilih sesuai instruksi pertanyaan, dalam aplikasi ini setiap pertanyaan diberikan efek dabling, jadi jika anak belum bisa membaca maka anak masih bisa mendengarkan perintahnya.

Ketika anak sudah memilih pilihan gambar profesi yang telah di sebutkan jika anak menjawab dengan benar maka akan muncul tampilan sebagai berikut





Jika anak salah dalam menebak suatu profesi tersebut, maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



Dan jika anak menebak dengan benar semua maka anak akan mendapatkan skor. Skor tersebut berupa bintang, dengan tampilan sebagai berikut :



Untuk tampilan isi selanjutnya, yaitu tentang pengenalan berbagai macam sebuah profesi kepada anak – anak usia dini melalui sebuah gambar beserta penjelasannya, dengan cara mengeklik opsi tampilan awal berwarna biru berlogo buku. tampilan sebagai berikut :



Yang nantinya anak – anak akan memilih profesi manakah yang ingin diketahui, jika sudah memilih profesi yang ingin diketahui maka akan muncul tampilan sebagai berikut :





c. Tampilan Petunjuk Media

Dalam mobile learning aplikasi, terdapat tampilan petunjuk media sebagai informasi tentang penggunaan media/instruksi, tampilan tersebut sebagai berikut :



d. Tampilan penutup

Untuk menutup aplikasi caranya sangat mudah, kita bisa mengikuti arah instruksi aplikasi sebagai berikut :



Jika ingin keluar dari aplikasi kita bisa klik tombol centang berwarna hijau lalu akan muncul opsi sebagai berikut :



Dengan menekan tombol oke, anak sudah keluar dari aplikasi

**Tabel 4.3****Hasil Pengamatan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile**

No.	Nama	Nama Orang tua	Pengamatan terhadap penggunaan media
1	Yusuf	Evi Yulianti	Sangat senang, antusias sangat tinggi dengan menunjukkan minat dan keinginan menjadi polisi tanpa ragu – ragu. Langsung tanggap terhadap instruksi mobile/aplikasi tersebut, dan rasa ingin tahu tinggi.
2	Alfaro	Triana	Senang, tetapi membutuhkan sedikit bantuan orang tua lalu bisa mengikuti dengan lancar. Bisa menyebutkan macam macam profesi yang ditampilkan dengan benar.
3	Kayla	Siti Komsah	Tidak ragu ragu dalam menggunakan media terlihat percaya diri dan mengikuti instruksi yang tersedia, serta tahu tentang langkah langkah selanjutnya.
4	Yaasinta	Siti Zumaroh	Mengerti instruksi, menjawab dengan betul, serta senang ketika mendapatkan bintang 5, mengatakan kepada orang tua ingin mejadi dokter, mampu mengatakan keinginanya
5	Zaka	Komsih	Menujukan sikap ingin tahu yang sangat tinggi dan cenderung diulangi karena ingin melihat gambarnya
6	Ayu	Nursiyam	Terlihat ragu – ragu dalam menjawab tetapi, jawaban yang dipilih betul. Tertarik dengan gambar, diulang – ulang dalam memilih profesinya. Rasa penasaran tinggi, beberapa kali mencoba kembali
7	Agustin	Anik Azizah	Senang mendengarkan sound yang tersedia, sangat gembira ketika mendengar “ luar biasa”,

			sedikit kesal ketika mendapat suara “ salah, coba lagi”
8	Navya	Supriyati	Sangat mudah dipahami, mengikuti instruksi dengan percaya diri, merasa senang dengan berbagai profesi yang belum diketahui seperti vidiograper, pemain sirkus, dan lain – lain.
9	Fani	Faiza	Merasa sedih jika mendapat bintang 3, terus mencoba dan senang ketika mendapat bintang 5. Penasaran dengan profesi suster, senang mengulang suara dari pengertian macam profesi.
10	Rindu	Ngamimah	Terlihat asik memainkan, sangat fokus, tidak langsung menyerah jika salah terus, begitu memerhatikan gambarnya, begitu senang dengan gambar tentara, mulai banyak pertanyaan seputar alat – alat tentara
11	Salsabila	Santi Hardianti	Mengatakan seru, rasa ingin tahu tinggi mulai mencoba tombol tombol, senang dengan gambar profesi guru. Mengulangi bintang 5 lagi. Mudah dipahami
12	Shabita	Yani Farida	Antusias tinggi, banyak bertanya tentang profesi yang ada, mengulangi suara dari tebak – tebak an, terlihat senang gembira, banyak tertawa
13	Arsyando	Ima Marifah	Mencoba menggunakan pilihan profesi tukang cat, sopir. Banyak bertanya dan ingin cita – cita yang banyak, mengikuti instruksi dengan baik
14	Anggi	Dyah	Menyukai tebak – tebakan, mencoba kembali jika salah menjawab, menunjukkan minatnya dengan mengatakan ingin menjadi penyanyi.

15	Alifa Nayla Putri	Wulantari	Merasa sangat senang, terlihat antusias tinggi. Fokus terhadap gambar, memerhatikan lebih lama gambarnya, mengulangi sound
----	-------------------	-----------	--

Dari hasil tabel observasi diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis mobile dapat memberikan manfaat untuk anak usia 4 – 5 tahun dalam mengenal suatu profesi. Hal ini di lihat dari hasil wawancara narasumber atau orang tua berinisial DY,TA, IM, EY, KM, SK, FZ, yang diketahui mengenalkan suatu profesi dengan menggunakan media gambar serta sebatas cerita, tetapi hanya beberapa profesi yang sudah familiar kita dengar seperti dokter, guru, polisi. Setelah pemakaian media mobile, anak – anak lebih ingin tahu banyak tentang berbagai macam profesi yang ada, muncul beberapa pertanyaan seperti : apa profesi vidiografi, pemrograman, wartawan.

c. Tes

Uji tes ditujukan kepada 15 anak usia 4 – 5 tahun di Desa Meteseh RW.01, Kec. Tembalang, berupa soal – soal mengenai kegiatan profesi yang di sesuaikan dengan usia dan materi tema profesi. Dari penelitian uji tes ini dihasilkan data berupa tabel skala capaian pemahaman anak mengenai sebuah profesi.

**Tabel 4.4**

**Tabel Capaian Pemahaman Anak Mengenai Sebuah Profesi**

No.	Nama	Indikator pencapaian			
		Mengenali jenis – jenis profesi	Mengidentifikasi jenis – jenis profesi	Menghargai pekerjaan orang tua	Mengungkapkan kebutuhan/keinginan & minat
1	Yusuf	BSH	BSB	MB	BSH
2	Alfaro	BSB	MB	MB	BSB
3	Kayla	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Yaasinta	BSH	BSB	BSB	BSB
5	Zaka	BSB	MB	MB	BSH
6	Ayu	MB	BSB	BSH	BSB
7	Agustin	BSB	BSB	MB	MB
8	Wulan	BSH	BSH	BSH	BSB
9	Fani	BSB	BSB	BSB	BSB
10	Salsabila	BSB	BSB	BSH	BSB
11	Shabita	BSB	BSB	BSB	MB
12	Arsyando	MB	BSB	MB	BSB
13	Anggi	BSB	BSH	BSB	BSH
14	Alifa	MB	MB	MB	BSB
15	Rindu	BSH	BSB	BSB	BSB

Keterangan :

**MB : MULAI BERKEMBANG**

**BB : BELUM BERKEMBANG**

**BSB : BERKEMBANG SANGAT BAIK**

**BSH : BERKEMBANG SESUAI HARAPAN**

Dari hasil penilaian dengan tabel pencapaian diatas dapat disimpulkan bahwa 12 dari 15 anak memiliki pengetahuan tentang sebuah profesi (Mengenal jenis profesi, Mengidentifikasi

jenis profesi, Menghargai pekerjaan orang tua, Mengungkapkan kebutuhan/minat) lebih baik dari sebelumnya yang hanya mengenal beberapa profesi yang familiar diketahui.

## **B. Analisis Data**

Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan desa Meteseh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk pengenalan profesi pada anak usia 4 – 5 tahun, dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak. penggunaan media *mobile learning* ini dapat menjadi stimulasi belajar sambil bermain terlebih untuk situasi saat ini yakni pandemi seperti ini yang mewajibkan anak harus belajar dirumah. Pada dasarnya anak usia dini bermain sambil belajar, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi. Pengenalan profesi sejak dini sangatlah bermanfaat untuk anak – anak usia dini untuk menambah wawasan mengenai suatu profesi, sehingga orang tua bisa mengarahkan anak untuk memiliki cita – cita. Seringkali pengenalan profesi yang diajarkan terbatas hanya melalui gambar serta sebuah cerita – cerita. Padahal di zaman yang serbah canggih ini, kita bisa memanfaatkan sumber media *smartphone* untuk bermain sambil belajar tanpa konten negative, gratis tanpa berbayar disesuaikan dengan materi yang diperuntukan untuk Anak Usia Dini, yakni dengan cara memanfaatkan platform edukasi Milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Situs tersebut bernama [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id) disini orang tua, guru, siswa, semuanya dapat mengakses dan dipergunakan untuk suplemen tambahan belajar dirumah. Caranya yaitu pertama – tama kita harus mengunjungi website tersebut nah setelah itu munculah semua aplikasi atau konten – konten belajar yang bisa dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing – masing, kemudian terdapat tulisan deskripsi keterangan aplikasi dan terdapat tulisan unduh aplikasi. Dalam hal ini *mobile learning* bisa langsung digunakan, berbentuk seperti game yang pastinya memberikan edukasi atau pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Mengenal profesi merupakan salah satu tema yang terdapat dalam kurikulum di Taman Kanak-Kanak. Pembelajaran tema profesi di TK lebih banyak memanfaatkan jenis media visual. Saat ini anak lebih memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi *smartphone*, sehingga perlu memanfaatkan hal tersebut dalam memberikan media pembelajaran yang menarik perhatian anak dan bersifat interaktif. Dengan demikian *smartphone* dikemas menjadi media *mobile learning* yang dapat memberikan hiburan sekaligus merangsang kemampuan perkembangan kognitif anak dalam hal mengenal macam – macam profesi dengan sebuah aplikasi, yakni aplikasi *mobile Ayo Mengenal profesi*.

Disini anak – anak diminta untuk memainkan tebak – tebakkan sebuah profesi berdasarkan pertanyaan yang telah diinstruksikan ketika anak – anak menjawab dengan benar maka anak akan mendapat bintang 5 tetapi jika anak – anak menjawab dengan salah maka anak hanya akan mendapat bintang 1 - 4 sesuai dengan jawaban yang salah dijawabnya. Serta dalam aplikasi mobile ini, anak – anak bisa mengerti pengertian dan tanggung jawab sebuah profesi melalui game yang telah disediakan, anak – anak hanya menekan atau memilih profesi manakah yang ingin diketahui dan untuk anak – anak yang belum bisa membaca maka ini sangat bisa digunakan dan dapat membantu karena aplikasi ini dilengkapi suara instruksi yang bertujuan untuk mempermudah anak – anak yang belum bisa membaca.

Penggunaan aplikasi mobile ayo mengenal profesi ini sangat efektif dan bermfaat untuk memotivasi anak dalam proses belajarnya karena terdapat kesenangan dalam memainkannya serta mendorong anak untuk memiliki daya juang yang tinggi terhadap apa yang diinginkannya dimasa mendatang. Media aplikasi mobile ini berdampak positif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan merangsang daya imajinasi anak dalam hal profesi yang akan digapainya kelak, ini terlihat dari sebelumnya anak – anak tidak mengerti tentang profesi, tidak memiliki sebuah cita – cita, hanya mengetahui beberapa profesi seperti guru, dokter, polisi.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi peneliti maka hasil akhir yang peneliti peroleh dalam penggunaan media berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi pada anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan desa Meteseh Tembalang Semarang. Anak – anak usia 4 - 5 di lingkungan desa Meteseh pada dasarnya sudah berkembang cukup baik tetapi banyak sekali anak – anak yang hanya sebatas mengetahui sebuah profesi itu hal yang memiliki jabatan tinggi seperti polisi, tentara, guru dari pada arti penting sebuah profesi yang berperan dalam lingkungan dan masyarakat. Hal ini terjadi karena orang tua hanya mengenalkan profesi – profesi dengan jabatan yang tinggi. Setelah penggunaan media pembelajaran mobile anak tahu tentang berbagai macam profesi yang ada.

Dalam penggunaan media pembelajaran mobile learning ayo mengenal profesi, anak usia dini sangat senang sekali, selain untuk mengembangkan perkembangan kognitif peneliti juga melihat ada perkembangan spasial dan bahasa pada anak dilihat ketika bermain peneliti melihatkan beberapa alat – alat suatu profesi seperti bentuk tempat profesi tersebut dilakukan kemudian anak – anak mulai berani bertanya seperti pertanyaan dibandara itu



didalamnya ada apa saja? Kalo polisi banyak orang jahatnya tidak? serta mengatakan keinginan serta minatnya dalam suatu profesi dengan begitu perkembangan spasial dan bahasa anak akan terlatih.

Kelebihan media pembelajaran mobile ini yakni, praktis mudah dipahami dan mudah dibawa kemana saja untuk anak usia 4-5 tahun serta memberikan ketertarikan visual sehingga membuat anak senang bermain, untuk kekurangannya yakni kecepatan performa baterai yang tidak stabil atau membutuhkan performa baterai pada smartphone yang berkapasitas besar, penggunaan tanpa pengawasan dari orang tua dapat membuat anak menjadi antisosial. Lebih dari itu manfaat yang ditawarkan yakni sebagai suplemen tambahan belajar dirumah, serta review untuk peserta didik, dan pengganti sarana belajar yang tidak memungkinkan dihadirkan secara langsung.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang peneliti lakukan ini dapat dikatakan jauh dari sempurna. Saat melakukan penelitian, peneliti mengalami beberapa hambatan dan keterbatasan. Penjabarannya sebagai berikut :

#### **1. Keterbatasan sebelum penelitian**

Sebuah penelitian tidak lepas dari teori dan penelitian – penelitian sebelumnya. Atau bisa dikatakan penelitian membutuhkan sumber yang relevan untuk dijadikan pedoman. Saat penyusunan landasan teori, peneliti mengalami kesulitan mencari buku – buku yang akan dijadikan sumber landasan teori. Hal ini terjadi karena pandemic covid 19 sehingga semua proses perkuliahan dilakukan secara daring, termasuk perpustakaan kampus yang merupakan sumber buku – buku bagi mahasiswa pun tidak beroperasi.

#### **2. Keterbatasan saat penelitian**

Hambatan saat penelitian yang dialami peneliti adalah bentroknnya jadwal wawancara dengan orang tua. Peneliti harus menyesuaikan jadwal orang tua dan waktu senggang orang tua untuk bisa ditemui. Serta kegiatan wawancara mengalami penundaan karena perlakunya pembatasan sosial berskala sosial.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran mobile learning dapat membantu mengembangkan perkembangan kognitif serta kemampuan spasial hingga bahasa anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan desa Meteseh Rw 01 Tembalang. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan kognitif anak seperti mulai mengenal macam – macam profesi, mengidentifikasi suatu profesi, menghargai profesi tidak memandang rendah profesi, dan mulai menunjukkan keinginan serta bakatnya yang terus berkembang. Dilingkungan desa meteseh sebelumnya banyak anak – anak dan juga orang tua yang hanya sebatas mengetahui bahwa fungsi smartphone saat ini untuk anak hanya memiliki dampak yang kurang baik, sekarang orang tua mulai paham dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Melalui situs m-edukasi kemedikbud.go.id dapat membantu mengatasi ketertarikan anak dengan smartphone yang bermain tetapi tetap difungsikan untuk belajar.

Setelah penggunaan media mobile learning pengetahuan anak terhadap suatu profesi meningkat hal ini ditunjukkan dari anak lebih mengenal banyak profesi dan mulai memiliki sebuah cita – cita untuk dirinya bahkan ada yang berkembang sesuai harapan. Mereka perlu merencanakan keinginan yang kuat dan menanamkannya sedini mungkin karena pada masa golden age anak usia dini akan menangkap apa yang ada disekitar mereka. Anak – anak boleh dipancing dengan pertanyaan – pertanyaan seperti apa cita – citamu? Sudah besar ingin jadi apa?. Pertanyaan – pertanyaan seperti ini penting, sebab secara tidak langsung akan mengena dalam alam bawah sadar anak. Jadi secara garis besar memperkenalkan anak pada macam – macam profesi dapat membuat wawasan dan pikiranya lebih terbuka serta mengarahkan minat dan bakat anak.

Meskipun perjalanannya masih panjang dan terkadang anak – anak mengubah minatnya ditengah jalan, mengarahkan minat dan bakat perlu dimulai sejak dini. Memperkenalkan berbagai macam profesi tetap dapat membantu anak mencari tahu apa yang dia inginkan. Kelebihan serta kekurangan dalam penggunaan media mobile learning yakni, anak mulai aktif bertanya, anak mulai mengekspresikan keinginannya, mulai memiliki jiwa – jiwa pejuang dengan berfikir ingin mengapai cita – cita, memiliki kepercayaan diri serta optimisme yang tinggi dan memiliki emosional yang bagus berusaha untuk menghargai

suatu profesi seseorang, anak dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Kemudian kekurangan dalam penggunaan mobile learning ayo mengenal profesi yakni, perlu adanya pendampingan orang tua terhadap penggunaan media agar mendapat batasan – batasan yang wajar, kelemahan terhadap baterai pada suatu perangkat tergantung pada tingkat penggunaannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi pada anak usia 4 – 5 tahun di lingkungan Desa Meteseh Tembalang, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

### **1. Saran Teoritik**

Hasil dari penelitian ini memberikan saran secara teoritik semoga dapat memberikan sumbangsi dalam ilmu pengetahuan terutama di dalam dunia pendidikan. Dalam hal peran guru dan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran pada masa pademi covid – 19 sebagai stimulasi untuk perkembangan anak.

### **2. Saran Praktis**

Kepada semua pihak di lingkungan Desa Meteseh Tembalang Semarang, peneliti memberikan saran praktis sebagai berikut :

#### **a. Orang tua**

- 1) Mampu memberikan sarana pembelajaran yang memadai dalam mengembangkan kecerdasan serta kemampuan anak dimasa sekarang ini.
- 2) Membantu , membimbing dan mengawasi anak untuk dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar.
- 3) Menjalin hubungan dan menjalin komunikasi baik secara intens dengan pihak sekolah agar dapat mengetahui perkembangan anak.

#### **b. Peneliti lain**

- 1) Penelitian ini dapat menjadi refrensi tentang penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning dengan memanfaatkan situs Kemendikbud
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur untuk mengadakan penelitian yang sejenis secara lebih mendalam walaupun ditempat penelitian yang berbeda.

### **C. Kata Penutup**

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan mengucapkan syukur segala puji bagi Allah SWT, karena berkat kasih sayang serta rahmatnya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai ketentuan yang berlaku sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Walaupun demikian peneliti menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, Beni Ahmad Saebani, “Metodologi Penelitian Kualitatif”, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Alma, Buchari dkk, “Guru Profesional : *Menguasai Metode Dan Terampil Mengajar*”, Bandung: Alfabeta, 2021.
- Arief S, “Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya ”, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Azwar, Saifuddin, “Metode Penelitian”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- B. Suryosubroto, “Proses Belajar Mengajar Di Sekolah”, (Rineka Cipta: Jakarta), 1997.
- Bintoro, Y., & Wahyu. P, “Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash (*Studi Kasus: TK ABA Pokoh*). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 2015.”
- Cresweel dan John W, “Penelitian Kualitatif dan Desain Riset”. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Guslinda dan Rita Kurnia, “Media Pembelajaran Anak Usia Dini”, Surabaya: Jakad Publishing, 2018.
- Hamzah B. Uno, “Teori Motivasi Dan Pengukurannya (*Analisis Di Bidang Pendidikan*)”. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Jamil Suprihatiningrum, “Strategi Pembelajaran”, Yogyakarta: Ar-Ruzz. Media, 2014.
- Maulidya Ulfah, “*Digital Parenting*”, (Tasikmalaya : Edu Publisher), 2020.
- Moleong Lexy J, “Metodologi Penelitian Kualitatif”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Muhammad Sony Maulana, Ade Muhammad Firman Hardiansyah, “*Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi*

*Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5)*”, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V, No. 2 Desember 2017, diakses 15 Maret 2021.

Mukminan, “*Pedoman Pembelajaran PAUD Menggunakan Media Berbasis Mobile Learning (Handphone)*”, 2012.

Muniroh dan Mursid, “Desain Pembelajaran Perilaku Pada Satuan PAUD”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.

Mursid, “Pengembangan Pembelajaran PAUD”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Mursid, “Pengembangan Pembelajaran PAUD”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Mursid & Mohamad Aansori,.dkk, “ *Pendidikan Anak Dalam Keluarga*”, Fatawa Publising : 2020.

Nasution, “Penelitian Kualitatif Naturalistik”, Jakarta: Sinar Grafika, 1996.

Patni Ninghardjanti & Chairul Huda, “*Buku Berbasis Riset : Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*“, (CV.Pena Persada), 2020

Ramli, Muhammad, “Media dan Teknologi Pembelajaran”, Banjarmasin: IAIN Antasari Press.Rasman, 2012.

Rasmalina. R., & Baroto,I, “*Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Ragam Profesi Sebagai Referensi Cita-Cita Untuk Anak Usia 10-12 Tahun, Seri Kesehatan: Profesi Dokter Hewan dan Ahli Gizi*. Jurnal Teknik ITS, 5(2), F399-F404, 2016.

Rifky Ardiansyah, Ir. Sumarno. MM, “Aplikasi Media Pembelajaran Paud Untuk Pengenalan Profesi Berbasis Android”, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, diakses 15 March 2021.

Rohani, “*Media Pembelajaran, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera*”, 2019.

Rukajat, “Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)”, Yogyakarta: Deepublish, 2018.

- Sadiman Arief (dkk), “Media Pendidikan”, Jakarta: Rajawali Press, 1996.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan : (Pendekatan. Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*”. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suharsimi Arikunto, “Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek”, Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Sri Lestari, “*Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*”. (Jakarta: Kencana), 2012.
- Syaodih, Ernawulan,”Bimbingan Taman Kanak-Kanak”, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Tamimuddin H,M, “*Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Mobile (Mobile Learning)*”. Tersedia di <http://p4tkmatematika.org/>, 2007.
- Tio Ardiawan, “*Mobile learning pada Pembelajaran Sains dan Teknologi*”.Jurnal KTI, Vol.2,No. 1, 2013
- Wirawan, I. M. A. dan Ratnaya I. G, “Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan”. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2011.
- Yenti Juniarti, Eva Gustiana,“Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning”, JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 6No. 1 Januari2019P-ISSN : 2339-2258(Print)E-ISSN:2548-

## LAMPIRAN :

### LAMPIRAN 1

#### **Pedoman Instrumen penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Pengenalan Profesi Pada Anak 4 – 5 Tahun Di Lingkungan Desa Meteseh Tembalang Semarang**

##### **A. Pedoman Observasi**

Hari/Tanggal :

Rumusan Masalah	Aspek Yang diteliti	Kegiatan	Indikator	Sub Indikator
Apa manfaat dari penggunaan mobile learning untuk pengenalan profesi	Perkembangan Kognitif	Mengenal Profesi	Mengenali jenis – jenis profesi	Mampu menyebutkan macam – macam profesi
			Mengidentifikasi jenis – jenis profesi	Mampu membedakan suatu profesi berdasarkan alat profesinya
			Menghargai pekerjaan orang tua	Mampu memberikan apresiasi terhadap pekerjaan orang tua
			Mengungkapkan kebutuhan/keinginan & minat	Mampu mengetahui apa yang menjadi keinginannya

##### **B. Penilaian Dan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Profesi**

No.	Nama Anak	Sub Indikator Penilaian				Total Skor	Hasil Akhir
		Mampu menyebutkan macam – macam profesi	Mampu membedakan suatu profesi berdasarkan alat profesinya	Mampu memberikan apresiasi terhadap pekerjaan orang tua	Mampu mengetahui apa yang menjadi keinginannya		
1	Yusuf						
2	Alfaro						
3	Kayla						
4	Yaasinta						
5	Zaka						
6	Ayu						
7	Agustin						
8	Wulan						
9	Fani						
10	Salsabila						



11	Shabita						
12	Arsyando						
13	Anggi						
14	Alifa						
15	Rindu						
16	Hana						
17	Rafli						
18	Shakila						
19	Adelia						
20	Narendra						

**Keterangan :**

- 1 : Jika anak belum mampu menyebutkan suatu profesi
- 2 : Jika anak sudah mulai mampu menyebutkan suatu profesi
- 3 : Jika anak mampu menyebutkan suatu profesi dengan alat profesinya
- 4 : Jika anak sangat mampu menyebutkan berbagai macam profesi dengan alat profesinya

- 1 : Jika anak belum mampu membedakan suatu profesi
- 2 : Jika anak sudah mampu menyebutkan alat profesinya
- 3 : Jika anak mampu menyebutkan perbedaan alat profesinya
- 4 : Jika anak sangat mampu membedakan suatu alat dengan profesinya

- 1 : Jika anak belum mampu memberikan apresiasi terhadap pekerjaan orang tuanya
- 2 : Jika anak sudah mulai mampu memberikan apresiasinya untuk profesi orang tua
- 3 : Jika anak mampu meniru profesi orang tua
- 4 : Jika anak mampu menirukan serta memberikan apresiasi kepada profesi orang tua

- 1 : Jika anak belum mampu menyebutkan keinginan, minat
- 2 : Jika anak sudah mulai mampu menyebutkan keinginan, minatnya
- 3 : Jika anak mampu menyebutkan keinginan, mintanya
- 4 : Jika anak sangat mampu menyebutkan keinginan, cita – citanya

- Skor tertinggi adalah  $4 \times 5$  (indicator Penilaian) = 20
- Skor terendah adalah  $1 \times 5$  (indicator penilaian) = 5

Untuk memberikan penilaian pada kategori perkembangan kognitif anak usia dini maka dibuatlah rentang :

- Jika anak memperoleh skor 1 – 5 = Belum berkembang (BM)
- Jika anak memperoleh skor 6 – 10 = Mulai Berkembang (MB)
- Jika anak memperoleh skor 11 – 15 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- Jika anak memperoleh skor 16 – 20 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

### C. Pedoman wawancara

Responden : Orang Tua Anak Usia 4 – 5 Tahun

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

Tempat : Desa Meteseh RW.01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

#### Pertanyaan

- 1) Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?
- 2) Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ?
- 3) Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak?
- 4) Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning?
- 5) Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi?
- 6) Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah?
- 7) Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah?
- 8) Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak?  
Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak?
- 9) Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak?
- 10) Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi?

#### **Kisi-Kisi Wawancara**

Aspek Wawancara	Indikator	No
Mengembangkan Pemahaman orang tua terhadap tambahan (suplemen) belajar anak dirumah	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran</li><li>• Mendukung potensi dan bakat serta memotivasi anak</li></ul>	1,2,3,4,5,6
Sebagai Model	<ul style="list-style-type: none"><li>• Teladan dan orang tua kreatif yang memusatkan perhatian</li></ul>	7,8,9
Sikap kepada anak	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sikap dalam membantu perkembangan kognitif anak</li><li>• Langkah dalam menumbuhkan sikap menghargai dan menghormati terhadap suatu profesi</li></ul>	3,6,8,9,10

## LAMPIRAN 2

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Evy Yulianti

Nama Anak : Yusuf

Hari/Tanggal : 30 Mei 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti  Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi pintar dan ndak gaptek, Cuma ada sisi negative dan positivenya. Sisi positifnya itu anak tidak gaptek, dan untuk sisi negatifnya itu ketergantungan main game terus.
2.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang sehari satu jam atau dua jam kemudian saya minta handphonenya. Karena kalau tidak diminta itu anak terus terusan main handphone tanpa mengenal waktu.
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba biasanya itu nyanyi – nyanyi seusia anak TK.
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti  Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba,
7.	Peneliti  Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kalo malam saya belajari sendiri, pagi kan sekolahnya malam saya ulang lagi. Medianya sekedar buku saja.
8.	Peneliti	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah,

	Responden	bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya tunjui gambar pilot, doter, polisi gitu – gitu mba
9.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak yusuf kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab mau jadi polisi.
10.	Peneliti  Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang mainan dengan tembak – tembakan pakai mobil – mobilan polisi.

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Dyah

Nama Anak : Anggita

Hari/Tanggal : 30 Mei 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti  Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Setuju, karena kadang anak kalo tidak dikasi hp itu tidak mau makan suka rewel.
2.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang sehari setelah pulang sekolah.
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba biasanya.
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti  Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah?

	Responden	Pernah mba,
7.	Peneliti	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah?
	Responden	Medianya sekedar buku saja.
8.	Peneliti	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak?
	Responden	Pernah, kadang saya lihatkan melalui youtube
9.	Peneliti	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak?
	Responden	Pernah, kadang saya bertanya pada anak yusuf kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab mau jadi dokter.
10.	Peneliti	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi
	Responden	Iya mba dia sering saya lihat acting priksa priksa gitu

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Ana Zumaroh

Nama Anak : Yaasinta

Hari/Tanggal : 30 Mei 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?
	Responden	Setuju, nek smartphone itu enak mba kalo buat daring apa – apa jadi lebih mudah.
2.	Peneliti	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ?
	Responden	Pernah, ya harusnya dibatasi soalnya kalo tidak dibatasi kasian matanya anak.
3.	Peneliti	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak?
	Responden	Pernah paling itu nonton youtube mba biasanya sama google.
4.	Peneliti	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning?
	Responden	Tidak tahu, belum pernah dengar

5.	Peneliti	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi?
	Responden	Sudah. Itu seperti aplikasi buat sekolah
6.	Peneliti	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah?
	Responden	Pernah mba,
7.	Peneliti	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah?
	Responden	Kadang saya kalo saya belajari sendiri, ya kalo tidak bisa saya cari di hp
8.	Peneliti	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak?
	Responden	Pernah, melalui cerita - cerita
9.	Peneliti	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak?
	Responden	Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi guru ngaji.
10.	Peneliti	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi
	Responden	Iya mba dia kadang kadang menunjukan hafalan surat - suratnya

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Komsu

Nama Anak : Zaka

Hari/Tanggal : 1 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?
	Responden	Tidak setuju, tapi tetap saya kasih soalnya mainan hp buat kebaikan tidak masalah tapi salah digunakan untuk anak – anak untuk main game. Bahkan saya piker anak saya kecanduan game.
2.	Peneliti	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ?
	Responden	Pernah, saya membatasi mba, kalo sudah waktunya makan ya makan, oke kalo pulang

		sekolah boleh main tapi buat belajar. Ya saya disiplinkan lah mba.
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah mba apalagi saat ini penggunaanya secara daring.paling itu nonton youtube.
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti  Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba, kalo dirumah jam belajar ya belajar
7.	Peneliti  Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kalo Medianya sekedar buku saja.
8.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya tunjui gambar pilot, doter, polisi gitu – gitu mba
9.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, tapi cita – cita belum diprediksi karena anak itu molah malih maunya
10.	Peneliti  Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang mainan miniature kendaraan tempur yang buat tentara – tentara itu lo.

## TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Triana

Nama Anak : Alfaro

Hari/Tanggal : 3 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?
	Responden	Kurang Setuju, soalnya kan anak itu kalo udah hp, hp terus ga mau yang lain
2.	Peneliti	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ?
	Responden	Pernah, saya pasti membatasi.
3.	Peneliti	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak?
	Responden	Pernah. Tapi tidak secara langsung diberikan pada anak
4.	Peneliti	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning?
	Responden	Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi?
	Responden	Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah?
	Responden	Pernah mba, seperti video belajar, permainan puzzle untuk belajar.
7.	Peneliti	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah?
	Responden	Kadang saya buku, bolpoint, puzzle
8.	Peneliti	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak?
	Responden	Pernah mb, saya itu mengenalkan melalui pertanyaan. Contoh : kalo ada gambar kereta api saya Tanya sopir kereta api namanya apa
9.	Peneliti	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak?
	Responden	



		Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa dia itu selalu menjawab mau jadi polisi.
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang mainan selalu minta pistol terus, terus kalau liat polisi pengen minta tos, pengen deket – deket mb.

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Nursiyam

Nama Anak : Ayu

Hari/Tanggal : 3 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Tidak Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi males buat ngelakuin yang lainnya
2.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang seminggu satu hari pas ayahnya pulang rumah.
3.	Peneliti Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba.
4.	Peneliti Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba, lewat buku suruh baca - baca
7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah?

		Kadang saya kalo malam saya belajari sendiri, pagi kan sekolahnya malam saya ulang lagi. Mediana sekedar buku saja.
8.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya lihatkan gambar di tv tentang profesi orang
9.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak jawabanya itu selalu berubah mau jadi pramugari, guru, dan lain - lain
10.	Peneliti  Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang nujukin mulang kaya ngajar gitu.

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Siti Komsah

Nama Anak : Kaila

Hari/Tanggal : 6 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti  Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Tidak Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi ndak mau keluar tapi tetap saya berikan kalo mau pinjem hp saya.
2.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang sehari satu jam atau dua jam kalo malam.
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba biasanya
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar

5.	Peneliti Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Pernah denger mba kalo disekolahan Tk
6.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba,
7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kalo malam saya belajari sendiri, pagi kan sekolahnya malam saya ulang lagi. Medianya sekedar buku saja.
8.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya tunjui gambar dibuku dari sekolahnya yang dapat buku itu
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Belum tahu mba.
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang suka kalo gunting dia juga suka pengen jadi polwan.

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Yani Farida

Nama Anak : Tsabita

Hari/Tanggal : 8 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Tidak Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi malas kalo disuruh itu bilang ya tapi ga berangkat – berangkat mba.
2.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang sehari satu jam atau dua jam kemudian saya minta handphonenya. Harus itu mb dibatasi.

3.	Peneliti Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba.
4.	Peneliti Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Tidak mba, kalo soal dari guru yaudah mb tidak saya bantu terus saya kerja
7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kalo malam saya ulang lagi belajarnya apa
8.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya tunjui yang ada di upin ipin
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab mau jadi astronot.
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Tidak mb, bakatnya tidak terlalu menonjolkan.

## TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Santi Hardianti

Nama Anak : Salsabila

Hari/Tanggal : 8 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti  Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Tidak Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi malas kalo disuruh itu bilang ya tapi ga berangkat – berangkat mba. Tapi itu saya berikan apalagi sekarang daring
2.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang sehari satu jam atau dua jam kemudian saya minta handphonenya. Perlu itu mb dibatasi. Rawan untuk anak jaman sekarang
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba.
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti  Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Tidak mba, kalo soal dari guru yaudah mb tidak saya bantu terus saya kerja.
7.	Peneliti  Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kalo malam saya ulang lagi belajarnya apa. Saya itu yang penting anak bisa baca hitung.
8.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak?

		Pernah, kadang saya tunjui yang ada video – video youtube kerjanya orang gitu - gitu
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab mau jadi perawat.
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia tu kalo ada yang sakit selalui kalo acting ngecek dada, jidat.

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Faizah

Nama Anak : Fani

Hari/Tanggal : 6 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Setuju tidak setuju ya mba, soalnya dengan adanya handphone anak jadi pintar tapi ya itu mba harus didampingi
2.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang seminggu 3 kali tapi tetap diawasi terus menerus.
3.	Peneliti Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba.
4.	Peneliti Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Pernah dengar tapi tidak begitu tahu
5.	Peneliti Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Pernah tapi tidak mencoba melihat situsnya
6.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba,

7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Iya mba saya pakai simpoa atau puzzle
8.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya kenalkan melauai video memasak dan lewat permainan pasar - pasaran
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab pengen jadi koki.
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang mainan pengenya pasaran main masak – masak terus

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Ima Marifah

Nama Anak : Arsyando

Hari/Tanggal : 30 Mei 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Setuju, ya karena sekarang masa ini jadi untuk mendukung belajarnya..
2.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kalo fungsinya buat belajar ya pas belajar aja selibihnya tidak
3.	Peneliti Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube.
4.	Peneliti Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar

5.	Peneliti Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba,
7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kasih gambar, sempoa.
8.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, ya itu mb saya lewat gambar dan vidio
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab mau jadi pilot
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kalo diajak di toko mainan itu mintanya pesawat, turus meragakan pesawatnya di bandara dan sebagainya

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Anik Azizah

Nama Anak : Agustin

Hari/Tanggal : 7 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Setuju tidak setuju ya mba, soalnya dengan adanya handphone anak jadi pintar tapi ya itu mba harus didampingi
2.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang seminggu 3 kali tapi tetap diawasi terus menerus.



3.	Peneliti Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba.
4.	Peneliti Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Pernah dengar tapi tidak begitu tahu
5.	Peneliti Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Pernah tapi tidak mencoba melihat situsnya
6.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba,
7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Iya mba saya pakai simpoa atau puzzle
8.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya kenalkan melauai video youtube
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab pengen jadi pelukis
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang mainan pengenya mengambar, mewarnai terus

## TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Wulantari

Nama Anak : Alifa

Hari/Tanggal : 6 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti  Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Tidak Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi ndak mau keluar tapi tetap saya berikan kalo mau pinjem hp saya.
2.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya membatasi kadang sehari satu jam atau dua jam kalo malam.
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah paling itu nonton youtube mba biasanya
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti  Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Tidak tahu mb
6.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba,
7.	Peneliti  Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya kalo malam saya belajari sendiri, pagi kan sekolahnya malam saya ulang lagi. Medianya sekedar buku saja.
8.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya tunjui gambar dibuku dari sekolahnya yang dapat buku itu
9.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah mba, jawabanya belum tahu

10.	Peneliti	Apakah anak pernah menunjukkan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi
	Responden	Tidak pernah menunjukkan mba

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Supriyati

Nama Anak : Wulan Navya

Hari/Tanggal : 15 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut?
	Responden	Tidak Setuju, soalnya dengan adanya handphone anak jadi malas kalo disuruh itu bilang ya tapi ga berangkat – berangkat mba.
2.	Peneliti	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ?
	Responden	Pernah, saya membatasi kadang sehari satu jam atau dua jam kemudian saya minta handphonenya. Harus itu mb dibatasi.
3.	Peneliti	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak?
	Responden	Pernah paling itu nonton youtube mba.
4.	Peneliti	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning?
	Responden	Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi?
	Responden	Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah?
	Responden	Tidak mba, kalo soal dari guru yaudah mb tidak saya bantu terus saya kerja
7.	Peneliti	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah?
	Responden	Kadang saya kalo malam saya ulang lagi belajarnya apa
8.	Peneliti	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah,

	Responden	bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah, kadang saya tunjui yang ada di upin ipin
9.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa cita citanya nah dia itu menjawab mau jadi astronot.
10.	Peneliti  Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Tidak mb, anaknya itu malu malu

### TRANSKIP WAWANCARA

Responden : Ngamimah

Nama Anak : Rindu

Hari/Tanggal : 15 Juni 2021

Tempat : Desa Meteseh RW.01 RT 01, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang

No.	Tanya Jawab Pemahaman Orang Tua Terhadap Media Belajar Anak Dirumah	
1.	Peneliti  Responden	Apakah pendapat anda tentang penggunaan smartphone untuk anak usia dini? Dan apakah anda setuju tentang penggunaan smartphone tersebut? Kurang Setuju, soalnya kan anak itu kalo udah hp, hp terus ga mau yang lain
2.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah membatasi penggunaan smartphone pada anak ? Pernah, saya pasti membatasi.
3.	Peneliti  Responden	Apakah ibu pernah memanfaatkan teknologi smartphone/media digital lainnya sebagai sumber media pembelajaran anak? Pernah. Tapi tidak secara langsung diberikan pada anak
4.	Peneliti  Responden	Apakah yang bapak ibu tahu tentang mobile learning? Tidak tahu, belum pernah dengar
5.	Peneliti  Responden	Apakah yang anda ketahui tentang situs kemendikbud M-Edukasi? Ini juga tidak tahu mba.
6.	Peneliti  Responden	Apakah orang tua pernah memberi suplemen/tambahan belajar dirumah? Pernah mba, seperti video belajar, permainan puzzle untuk belajar.

7.	Peneliti Responden	Media apa saja yang biasa digunakan orang tua untuk mensitumalasi anak dalam belajar rumah? Kadang saya buku, bolpoint, puzzle
8.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah mengenalkan berbagai macam profesi pada anak? Jika pernah, bagaimana ibu mengenalkan macam – macam profesi pada anak? Pernah mb, saya itu mengenalkan melalui pertanyaan. Contoh : kalo ada gambar kereta api saya Tanya sopir kereta api namanya apa
9.	Peneliti Responden	Apakah orang tua pernah menanyakan cita – cita anak? Pernah, kadang saya bertanya pada anak kalo sudah besar mau jadi apa dia itu selalu menjawab mau jadi penyanyi.
10.	Peneliti Responden	Apakah anak pernah menunjukan sikap atau bakat minatnya terhadap suatu profesi Iya mba dia kadang kadang mainan selalu minta pengen main peran terus,

### LAMPIRAN 3

#### DOKUMENTASI PENELITIAN WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Dalam hal ini penulis mewawancarai orang tua sebagai narasumber, sebagian orang tua mengatakan penggunaan gadget memang diberikan tetapi penggunaannya untuk bermain youtube, game mobile legend, google, dan lain – lain. Penggunaan smartphone sendiri masih tetap dibatasi dan orangtua walaupun belum maksimal dalam memanfaatkannya untuk edukasi







## DOKUMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk pengenalan profesi semua anak sangat antusias dan ingin mencoba kembali dalam menek suatu profesi.







## DOKUMENTASI UJI TES

Kegiatan uji tes kepada anak – anak setelah penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning, anak – anak menjawab dengan sangat tepat serta mampu mengidentifikasi alat – alat suatu profesi.







## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Rista Betiani
2. Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 24 September 1999
3. Alamat : JL.Kantil Sari RT.06 RW.01 Kel. Srandol Kulon, Kec.  
Banyumanik  
Kota. Semarang
4. HP : 089637411246
5. E-mail : [ristabektiani@gmail.com](mailto:ristabektiani@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
  - a. SDN Srandol Kulon 03 : Lulus 2011
  - b. SMP Sudirman Semarang : Lulus 2014
  - c. SMK Hidayah Semarang : Lulus 2017
2. Pendidikan Non-Formal:
  - a. TPQ AL-Mujahidin
  - b. TK PGRI 76

Semarang, 01 September 2021



**Rista Betiani**  
NIM: 1703106076